CoV 1/2 helyett, avagy itt indult el a szekér...

Bejelentkezés 1

Halló, Commodore-tábor! Ott vagytok? Mi meg itt jövünk... Annyi levelet írtatok már a Spectrum Világ "szerkesztőségének" (teljes 2 ember, de az egyik mindig maga alatt van, tehát jó esetben is max. 1.75), hogy úgy gondoltuk, nem ártana, ha nektek is lenne egy "**Világ**"-otok. Ez lenne az — vagyis annak az első száma. Meglehetősen érdekes dolog , hogy az országban több tízezer C-64 van (a Vámhivatal adatai szerint idén január 1. és május 31. között **36000**, igen, harminchatezer darabot hoztak hivatalosan be az országba), mégsincs nekik egy normális kiadványuk. Nem is beszélve az Amiga-tulajdonosokról, és azokról akiknek a Commodore-cég "rút kiskacsa"-sorozatának (PLUS4/C16/C116) valamelyik gépe van a birtokában. Van ugyan **Egyesületi újság**, meg **Mikro Magazin** — de erős a gyanúnk, hogy ezek nem igazán a közönség szája íze szerint készülnek. Ennek a miértjét most ne firtassuk, mert minden szerkesztőnek a magánügye, hogy miként állítja össze az anyagot. Nem akarunk konkurrálni az említett lapokkal, szeretnénk kiegészíteni az ott megjelent információkat. Mindenesetre őszintén reméljük, hogy a piacon való jelenlétünkkel hozzájárulunk, hogy ők is a lehető legjobb anyagokkal lássák el a Commodore-tábor lelkes Olvasóit.

Mi lesz ebben a kiadványban? Alapvetően a **Spectrum Világ**-ban már bejáratott módszerre alapozzuk a formát, a kivitelt és a tartalmat, viszont tisztában vagyunk vele, hogy elég nagy fába vágtuk a fejszénket azzal, hogy egyszerre három tábort akarunk információval ellátni. Mindenesetre lesznek:

- **játékismertetők**, külön C-64-re és Amigára, de a 64-es ismertetőknél is leggyakrabban olyan játékok fognak szerepelni, amelyeknek Amiga-változatuk is van. PLUS4-re sajnos abszolút nem jelenik meg annyi játék (sőt, szinte semmi!), hogy tudnánk nekik is hasonló rovattal szolgálni;
- **játékleírások**, amelyek teljes használati útmutatót, gyakran teljes megoldást és térkép(ek)et tartalmaznak. Ezek is 64-esen alapulnak, de itt is olyan programokat próbálunk közreadni, amelyek Amiga-változata gyakorlatilag megegyezik a 64-essel. Természetesen a PLUS4-esek is kapnak mindig játékleírást. Az Elite-sorozat pedig mindenkinek szól...
- **programozástechnika**, 64-re és PLUS4-re gépi kódú rutinokat közlünk, az Amigások pedig ismerkedjenek a C-64/128 gépeken keresztül bemutatott C nyelvvel. Higgyék el, megéri...
- **pályázati rejtvény**, amelynek 5 nyertese 1-1 db C-64 programkollekciót tartalmazó kazettát nyerhet. Természetesen a kollekciókat ők maguk választják ki a **Kazettaküldő Szolgálat** kollekciói közül. Figyeljék a borítót!
- ... **meg még sok minden**, például levelezési rovat, ha a levelezésünk olyan lesz.

A jelenlegi felépítés **természetesen változhat**, ha az olvasótábor úgy kívánja.

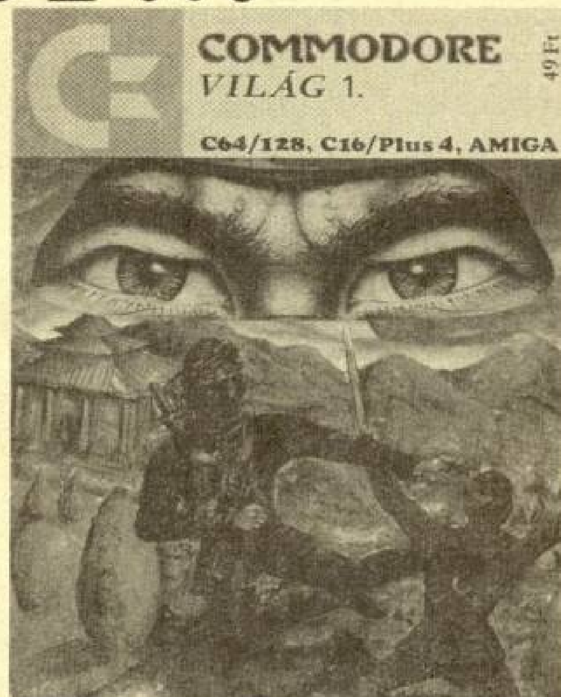
Mi NEM lesz a kiadványban? Hát elég sok minden nem lesz benne. Nem lesznek például 6-8 oldalas cikkek arról, hogy mire használják a C-64-et a zalalövői "Nyina Vaszilijevna" Mgtsz.-ben (*ez senkit sem érdekel*); nem lesz sakkprogramozás (*de kár!*); nem lesznek benne az áremelések (*ahhoz túl ritkán jelenünk meg*), nem lesz benne reklám (*vagy legalábbis nem a beliveken*); nem lesz benne politika (*mindenkinek az idegeire megy*); nem lesz benne a Spectrum Világban megszokott A3-as térképlap (*fénymásolásra az is jó!*); nem lesznek benne ilyen szavak, hogy fájl, meg bájt, meg interfész (*esetleg az, hogy dzsolysztikk*); sőt a (ru)szkájcsennel műsorát sem fogjuk közölni (*na vajon miért nem?*).

A fogyasztói ár általában kényes téma bárminél, különösen egy magánkiadásnál. Ha jól meggondoljuk, 49 forint a jelenlegi árak mellett nem olyan túl sok. Másrészt ez nem a kiadók zsebébe vándorol: 17 forintot levesz a Posta terjesztés címén, 16 forint a nyomda. Marad 16 forint arra, hogy a kiadók az előállítás díját, az ahhoz szükséges eszközök (IBM PC, lézernyomtató, stb.) bérleti díját, a visszáru raktározását, na meg persze az általuk belefektetett munkát fedezzék. Természetesen még nem említettük a kiváló vállalkozói adót, ami az állam bácsi zsebébe vándorol. Attól tehát ne tartson senki, hogy ebből fogunk meggazdagodni... Az imént elmondottakból valószínűleg kiderül az is, hogy a **Commodore Világ csak addig fog megjelenni, amíg eltartja önmagát** — ez értelemszerű, nem?!

Leveleket nagyon szívesen fogadunk mindenkitől (akár közölhető anyagot is) és igyekszünk mindenkinek válaszolni is — ha levélben nem, hát akkor ezeken az oldalakon. Viszont megkérnénk mindenkit, hogy olyan típusú igényekkel, mint "*hogyan kell* a Bard's Tale-*ben Mangar Tornyából kikeveredni*" vagy "*mit kell csinálni a* LAST NINJA II.-*ben a 4. pályán*" esetleg "*legyenek szívesek* a Zak McKracken *térképét elküldeni*", **lehetőleg NE HOZZÁNK forduljanak**. Mint említettük, 1.75-en vagyunk (plusz egy szakállas) és az egyedi kívánságok teljesítésére képtelenek vagyunk. Amelyik játék valóban olyan nehéz, annak leírását úgyis előbb-utóbb leközöljük...

Címünk: **Spectrum Világ** **Budapest, Pf. 363 1519**

Találkozunk minden páros hónap végén!





THE LAST NINJA

A Spectrum Világ azon Olvasói, akik C-64-gyel rendelkeznek és megvásárolták annak a 17. részét roppant elégedettek lehettek: a LAST NINJA 2.-nek nemcsak a Spectrum-os, hanem a C-64-es verzió leírását is kézhez kaphatták. Ezek után viszont nagyon sok levél érkezett hozzánk, amelyben a 64-esek megköszönték fáradozásainkat és érdeklődtek, hogy mihez kezdjen az, aki még az első résszel sem tudott zöld ágra vergődni. Ez meglehetősen meglepett bennünket (mármint az, hogy még van olyan, aki nem tudott végigkecmeregni az elsőn), de úgy döntöttünk, hogy a Commodore-tábort megcélzó kiadványunk első számában „segítünk" rajtuk. Íme:

A történet háttere: a #*/#°?#@!&-i nevű nindzsafaluba hírnökök érkeznek Csikicsuki shoguntól, akik megbízzák a falu vezetőjét azzal, hogy raboljon el egy fontos iratot Kunitoki shoguntól, aki a japán szigetország feletti egyeduralomra tör. A falu elöljárója nem tartja nagy dolognak az ügyet, s ezért egy fiatal genint bíz meg a végrehajtással. Az ő feladata lesz, hogy összeszedje felszerelését, a vadonon átkelve bejusson Kunitoki kastélyába és annak szentélyéből elhozza az iratot. Mint később kiderül, a vezető kicsit alábecsülte a Kunitoki védelmét biztosító őrök és csapdák erejét, mert a fiatal nindzsának minden ügyességére szüksége lesz a küldetés teljesítéséhez.

A program 1987-ben jelent meg a piacon és teljesen elképesztette a vásárlóközönséget: még egyetlen játékprogram sem egyesítette ilyen kiválóan az arcade és az adventure kategória stílusjegyeit, nem beszélve a szinte tökéletes grafikáról/animációról és a fantasztikusan jól eltalált zenéről. A sikerről is csak felsőfokú jelzőkkel beszélhetünk: talán csak a Jóisten a megmondhatója annak, hogy a játék hány hetig volt abszolút első a különféle eladási- és sikerlistákon. Elég talán annyit elmondani, hogy az 1987-ben megjelent többezer játékprogram közül a közönség ezt választotta az év játékának.

Talán nem csoda, hogy egy ilyen minőségű játékra éhes cápaként rontottak a cracker urak, és így nem sokkal a gyári program megjelenése után már kazettás/lemezes változatok garmadája állt rendelkezésre mindenkinek. A legpaktikusabbnak a **TCS** által feltört változatot tartjuk, ebben ugyanis a játék bejelentkezése előtt egy táblázatban kiválaszthatjuk, hogy milyen könnyítéseket kérünk: **WEAPONS** felirat alatt megadhatjuk, hogy milyen fegyverek legyenek nálunk, **SPECIAL**-nél kérhetünk végtelen számú életet, füstbombát és surikent, illetve **OBJECTS**-ben megadhatjuk, hogy mely tárgyak legyenek nálunk már kezdéskor. A fényes fehér feliratok az érvényesek, választásuk a kurzor-billentyűk és a **'RETURN'** segítségével lehetséges. **'SPACE'** megnyomására a beállított paraméterekkel az a szint töltődik be, amelyet a **SPECIAL**-nél választottunk. Sajnos ezt a praktikus megoldást csak azok élvezhetik, akik lemezegységgel rendelkeznek, a kazettás változatok általában kötött beállításokat tartalmaznak.

A játékszabályokra nem vesztegetünk sok szót, bizonyára már mindenki ismeri őket:

- Az **ENEMY WOUNDS** szöveggel jelzett sáv jelzi az aktuális ellenség energiaszintjét.
- A **FOUND/COLLECT** alatt látható, hogy éppen milyen tárgyat gyűjtöttünk be, vagy ha a Buddha-szobornál imádkozunk, akkor az, hogy az istenség milyen tárgy beszerzését javasolja. Játék közben ezen a helyen a **USING** felirat látható, ami azt jelzi, hogy a nindzsa milyen fegyvert tart a kezében, azaz mit tud az ellenség ellen használni (ha nincs nálunk semmilyen fegyver, vagy az ablakban nem látható semmi, a puszta kéz a fegyver). A fegyvereket a **'SPACE'** megnyomásával váltogathatjuk.
- A **HOLDING** felirat mutatja, hogy milyen tárgyat tartunk a kezünkben, mit tudunk éppen felhasználni valamilyen célból.
- A **POWER** felett tekergő csík a játékos „kígyóereje", azaz hátralevő energiája. A váltogatás a meglévő tárgyak között az **'F3'** és **'F5'** billentyűkkel történik.
- A **WEAPONRY** mutatja, hogy milyen fegyverek közül tudunk választani a **'SPACE'** billentyűvel.
- A zenét az **'F1'** billentyűvel kapcsolhatjuk ki/be.
- Az **'F7'** megnyomásával szünetet tarthatunk, újbóli megnyomásra a játék folytatódik.
- A **'RUN/STOP'** megnyomására a nindzsa rituális öngyilkosságot, harakirit követ el és a játék véget ér.

Azt, hogy a fegyveres és fegyvertelen harc hogyan történik, nem magyarázzuk, mert egy kis próbálgatás után mindenki magától is rájön. A suriken és a füstbomba eldobása a joystick jobbra vagy balra húzásával és a „tűz" egyidejű megnyomásával történik (a tárgyak és felszerelések begyűjtése jobbra le vagy balra le + „tűz"). Na indulás...

1.SZINT:

Az első szinten a feladatunk felfegyverkezni és összegyűjteni az egyéb kütyüket. A fegyverek közül a nuncsakut egy piros ruhába öltözött, az út mellett heverésző halott egyén övén, a kardot egy útkanyarulatban álldogáló sziklahalom között, a surikent (5 db-os készlet) a természet lágy ölén, a füstbombát (3 darabos kollekció) a mocsár előtti kanyarban találhatjuk meg. További tárgyak is várakoznak arra, hogy birtokba vegyük őket, egy erszény, egy fa alatt, egy kulcs egy fatönkön, illetve egy fán lógó alma, ami nindzsa barátunkat doppingolja — plusz életet eredményez (természetesen ezt csak akkor érdemes felvenni, ha nem örökélettel játszunk).

Az utat néhány konkurens nindzsa nehezíti, ezeket verjük szépen agyon vagy vágjunk hozzájuk egy surikent. További nehézség a mocsáron, illetve a folyón való átkelés, ahol kőről-kőre ugrálva kell átkecmeregnünk. Nagyon kellemes szórakozás, mert ha rossz helyre lépünk, elsüllyedünk, megfulladunk stb. Az út mellett két helyen egy szentély található, ahol Buddha bácsi szobra üldögél. Beugorhatunk hozzá egy kis trécselésre (ha fegyver van a kezünkben, azt előbb tegyük el), és ő tippeket szolgáltat arról, hogy mit kéne még megkeresnünk. Ha a tippjei elfogytak, távozhatunk a szintről. Ilyenkor keljünk át a mocsáron és ballagjunk el a térképen S-sel jelölt helyre. Közeledtünkre egy sárkány dugja elő az orrát a barlangból, és úgy tűnik, hogy nem nagyon akar minket átengedni a szoroson. „Sárkány ellen sárkányfű!" — mondja a közmondás, de mivel ilyet nem találunk, maradjunk inkább a füstbomba nevű eszköznél: dobjuk oda pont a kedves hüllő orra elé, és ha barátunk hasrafeküdt tőle, átmehetünk előtte. A következő helyen távozunk a pályáról...

(Térképen: ● - őr; K - kulcs; E - erszény; A - alma; B - buddha; 1 - füstbomba; 2 - kard; 3 - suriken; 4 - nuncsaku)

2. szint: A Vadon (THE WILDERNESS)

Első feladatunk felvenni a starthelyszínen a tigriskarmot, ez a jobb oldali oroszlán lábainál heverészik és nemsokára már felhasználás tárgyát fogja képezni. Utunkat ugyanis egy sziklafal zárja el, amelyen a tigriskarom segítségével tudunk feljutni. Csak a karom legyen a kezünkben (fegyver NE!) és álljunk arccal a sziklafal felé. Ezek főhősünk szépen felkapaszkodik a sziklán és a fennsíkon folytatja az útját. A fennsík egy idő múlva elfogy, a lekecmergés a feljutáshz hasonlóan, a tigriskarom segítségével történik — de itt háttal kell a sziklafalat megközelítenünk. Miután lent vagyunk az úton, szedjük fel a kesztyűt és törjünk egy nádszálat a nádasban.

Ezután már „csak" el kell hagynunk a szintet. Ennek a kijáratát sajnos egy csúnya szobor őrzi (vajon miféle élőlényt ábrázolhat?), amelyik — az egészségre eléggé ártalmas — tüzesőt áraszt az arra járó nindzsákra. A tüzesőt egy kis nindzsamágia segítségével fogjuk elkerülni, ez a térképen az **NM** feliratú helyen található. Ha a mágiát felvesszük, a nindzsánk pirosan villogni kezd, jelezvén, hogy most láthatatlanok vagyunk. Sajnos a varázslat csak egy ideig tart, aztán véget ér. Ez alatt az idő alatt át kell keverednünk egy folyón és egy mocsáron, hogy elérjünk az említett ominózus szoborig és áthaladva előtte kijussunk a pályáról. Ha esetleg a mágia addig elfogyna, akkor mehetünk vissza újat vételezni. Lehet próbálkozni...

(Térképen: ● - őr; KE - kesztyű; KA - tigriskarom; E - erszény; A - alma; NM - varázslat; 5 - bambusz; SZ - szobor)

3. szint: A kastély kertje (THE PALACE GARDEN)

Egy Buddha-szobor nyakában egy madzagon függő talizmánt találunk, majd keressük meg a rózsát. Ennek felvételéhez viszont használnunk kell a kesztyűt, különben főhősünk megsérti a kezét és meghal. Tegyük el tehát a kezünkben levő fegyvert és csak a kesztyűt használjuk. Ha a rózsát már begyűjtöttük, nincs további teendőnk ezen a pályán... a kijutáson kívül. Ez egy sárga színű szobornál (a térképen **SZ** jellel jelölve) bemutatott áldozattal történik: tegyük el a kezünkben lévő fegyvert, vegyük kézbe a talizmánt és menjünk oda a szoborhoz. Ha mindent jól csináltunk, a nindzsa letérdel imádkozik egy jót és már töltődik is a következő szint.

Megjegyeznénk, hogy ettől a szinttől a megölt ellenségek közül egyesek „újratermelődnek" ha ismét ugyanarra a helyszínre érkezünk.

(Térképen: ● - őr; R - rózsa; T - talizmán; A - alma; 3 - suriken; SZ - szobor)

4. szint: A kazamaták (THE DUNGEONS)

Ez a játék egyik legkellemesebb pályája: némileg nehéz rajta kiigazodni, merthogy a derék programozó bácsik egy labirintust próbáltak kialakítani (a térkép mondjuk valamelyest enyhíti az eltévedési problémákat). A pályán már nemcsak ellen-nindzsák, hanem az előttünk próbálkozók hulláinak kísértetei is megtámadnak bennünket. Ellenük a nádszál vagy a kard használható jól, ha elhalálozási effektust kívánunk rajtuk prezentálni. A pályán — egy almán kívül — egy érdekes tárgy található, nevezetesen a kötél. Erre van szükségünk a pálya elhagyásához, ami elég jó szórakozás... A legjobb, ha megkeressük a Nagy Ronda Pókot, onnan már biztosan kitalálunk. A póknál ne sokáig bámészkodjunk, mert ránkrohan és elfogyasztja szegény nindzsánkat. A kijutás azon a pályán lehetséges, ahol egy nuncsakuval felszerelt őr álldogál egy olyan fal előtt, amelyen sárga lépcsőfokok láthatóak. Az őrt küldjük szépen a másvilágra, mert folytonos lábatlankodásával csak zavar bennünket, aztán tegyük el a kezünkben lévő fegyvert, vegyük elő a kötelet és menjünk oda a lépcsőfokokhoz... a nindzsa már mászik is felfelé, neki is elege volt ebből a pályából.

(Térképen: ● - őr; K - kötél; + - csontváz; X - pók; A - alma)

5. szint: A kastély (THE PALACE)

Először is be kéne jutni a kastélyba. Ez a nyíllal jelzett helyen lévő beugróban lehetséges, a kulcs használatával. További utunkat egy hatalmas páncélruha akadályozza, aminek nagysága egyenes arányban áll barátságtalanságával. A ronda szobor ugyanis egy kardot hajitg az előtte elhaladókba. Az átjutás úgy történik, hogy odaállunk a szobor elé és nagyon óvatosan addig lépkedünk előre és jobbra, amig az türelmét vesztve elhajítja a kardját... ha nem belénkállt, akkor jó, szabad az út. Miután ezt a játékot eljátszottuk, ugorjunk be a nindzsa mágiáért a felfelé levő szobába. Ennek felvétele után a nindzsa zöld színűre vált, azaz megszerzi a képességet ahhoz, hogy átjusson a különlegesen preparált szőnyegen, ami a 6. szintre vezető utat védi a páncélruhával szomszédos másik szobában. Ez ugyanis elnyeli a nindzsánkat, ha a mágiát nem fogyasztottuk el, azaz a játékos nem zöld színű...

(Térképen: ● - őr; I - páncélruha; NM - varázslat; A - alma)

6. szint: A belső szentély (THE INNER SANCTUM)

Ezzel elérkeztünk az utolsó, s egyben a legnehezebb pályához. Egy folyosón mászkálunk, amelyről különböző szobákba vezető ajtók nyílnak, de csak az egyik vezet az áhított cél felé. Az egyikben például található egy távcső is, amelybe belenézhetünk. Ennek ugyan nincs sok értelme, viszont nagyon szép(?!). Mindenesetre gyűjtsük be a mérget (a térképen jelzett helyen, egy bödönben van), majd menjünk a vázás szobába. Itt egy zárt ajtót találunk, ami nem hajlandó kinyílni semmiképpen sem. Hm, hát akkor ringassuk magunkat egy kis asszociatív mámorba: melyik az a tárgy, amelyiket eddig még nem használtuk? Az egyik, ugye, az imént felvett méreg, a másik pedig.. a rózsa. Adott tehát egy darab jól fejlett rózsa, meg egy csomó váza. Részesítsük előnyben azt, amelyik az ajtó mellett, többitől elkülönülve álldogál: ha beledobjuk, az ajtó feltárul.

A következő szobában egy hatalmas kutya fekszik a küszöbön. Most fogjuk felhasználni a mérget. Tegyük el a kezünkben levő fegyvert és állítsuk be a mérget. A kutya — úgy tűnik — édesdeden szundikál, viszont ha megközelítjük, azonnal ránkrohan. Ilyenkor dobjuk elé a mérget (úgy, mintha suriken lenne). Ha a blöki ettől hasraesik, akkor folytathatjuk az utat, ha nem, akkor viszont pucoljunk vissza nagy sebesen az előbbi szobába, és próbálkozzunk újra.

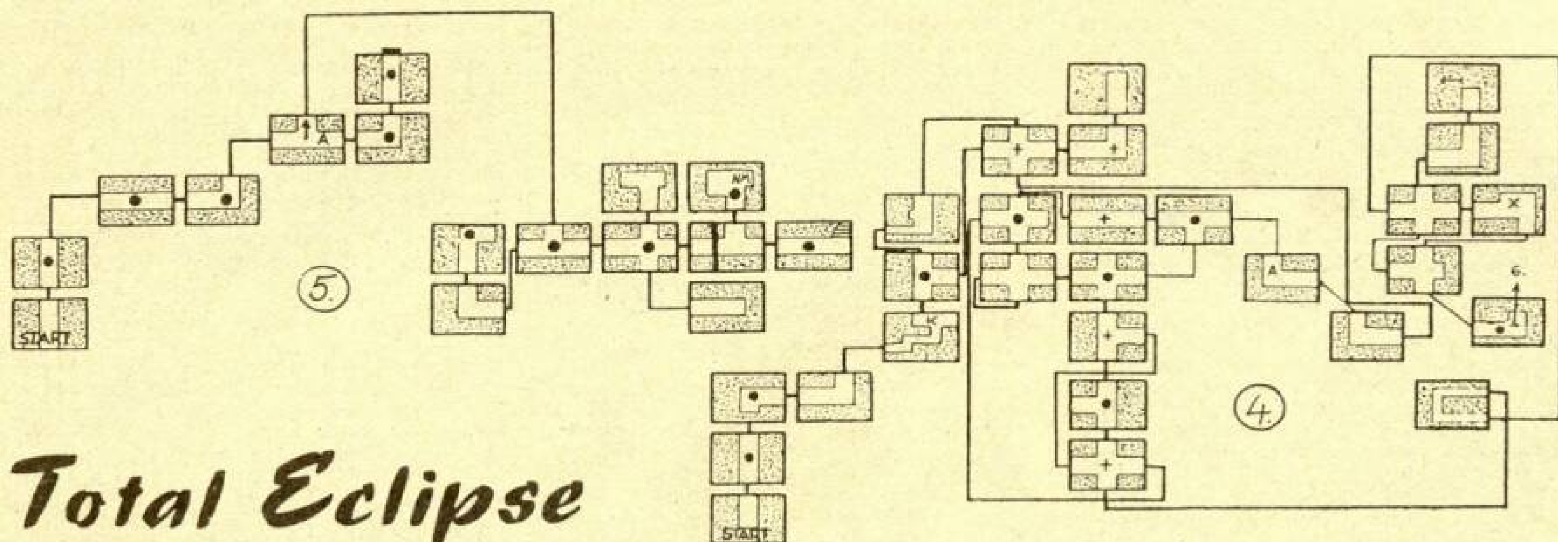
A kutyán átjutva újabb meglepetés vár ránk a következő szobában: egy impozáns méretű páncélruha áll a sarkon, kifeszített íjjal a kezében. Talán mondani sem kell, hogy a húron lévő nyíl címzettje főzősünk, ha óvatlanul elhalad a páncélruha előtt. A sarokban viszont néhány csepp vért látunk, ami egy újabb nindzsa mágiát engedélyez nekünk: ha felvesszük, a nindzsa villogni kezd és elhaladhatunk a veszélyes ruházat előtt.

Annyi küzdelem után végre eljutottunk a siker kapujába: a következő szobában szembekerülünk az ördögi shogunnal, aki ennyi fáradságot okozott nekünk. Most már csak vele kell megküzdenünk. Úgy látszik, már vár minket, mert magára aggatta a japán szamurájdivat összes kellékét — most kb. úgy néz ki, mint az Óz Bádogembere. Őt meglehetősen nehéz lesz leverni, a páncélruhából kifolyólag neki van a legnagyobb életereje. Ha sikerült megölni, menjünk át a következő szobába és ugorjunk be a belső négyszögbe (ha mennénk, akkor a külső szőnyeg elnyelne bennünket). Az oltáron látható az irat; amiért ennyit rohangáltunk.

A gyári programnál itt kellene használni az erszényt, de a feltört változatnál erre nincs is szükség: vegyük fel az iratot. Főhősünk hálát adva Buddhának — meg a játékosnak, hogy idáig bírta — térdre borul, és fehér színűre színeződik. A küldetés véget ért...

(Térkép: ● - őr; I - páncél; NM - mágia; M - méreg; S - kunitoki; K - kutya; + - irat)

A program ezután közli, hogy a kaland folytatódik. (THE QUEST CONTINUES). Ez már meg is történt: a LAST NINJA 2.-ben főhősünket New York Manhattan negyedében kell irányítanunk, és Kunitoki shogun szellemének kiirtása a játék célja... Ennek a feladatnak a megoldása — mint már említettük — a Spectrum Világ 17. részében már megjelent. A ***Last Ninja III.*** leírása pedig a CoV 17-ben volt. Akinek nem lenne birtokában ez a két lap, az tőlünk megrendelheti.



Total Eclipse

Az **INCENTIVE** software-házat úgy látszik nem nagyon hagyta nyugodni a ***DRILLER*** és a ***DARK SIDE*** című programjaik sikere, mert nemrég kirukkoltak egy újabb hasonló stílusú 3D játékkal is: a ***TOTAL ECLIPSE***-szel. Ez most nem a fantasztikum világában, az *Evath* bolygón játszódik, mint elődei, hanem a Földön. 1930. október 26-át írunk, a helyszín Egyiptom, *Ré* napisten piramisa. Az emberiséget szörnyű veszély fenyegeti: egy ősi átok, amelynek eredete az ókori Egyiptomba nyúlik vissza. Abba az időbe, amikor Egyiptom népe piramisokat emelt királyai tiszteletére és istenekként imádta őket. Egy alkalommal az éhező nép megtagadta a napistennek járó kötelező áldozat bemutatását. *Ré* egyik mágikus hatalommal rendelkező főpapja erre szörnyű haragra gerjedt és attól való félelmében, hogy a napisten elfordítja arcát, Egyiptom földjéről, iszonyú átokkal sújtotta az embereket. Ennek titka a napisten piramisának legfelső helyiségében található. Amennyiben a nappali órákban bármi is meggátolná a piramis csúcsán lévő szentélybe a nap sugarainak akadálytalan behatolását, az megsemmisül.

Az ősi átok csak 1930-ban vált fenyegetővé, amikor a csillagászok teljes napfogyatkozást (innen a játék neve is) jeleztek előre. Ha a napfogyatkozás bekövetkezte előtt nem sikerül megfejteni a rejtély nyitját, akkor a Hold felrobban, és az így bekövetkező meteorvihar elpusztítaná a Földet is. A titok védelmét a piramis szobáinak ördögien bonyolult labirintusrendszere, a számos varázslattal zárva tartott ajtó és függőfolyosó, sőt néhány életre kelt múmia szolgáltatja. Természetesen csak egyvalaki képes ezt az emberfeletti feladatot teljesíteni — na ezt mindenki kitalálhatja magától is, hogy kiről van szó...

A küldetés elején a piramis mellett találjuk magunkat, egy korszerű kétfedelű repülőgép társaságában. Az égen már tisztán látható, hogy a napfogyatkozás már megkezdődött: a Hold lassan a Föld és a Nap közé kerül, és sötétség veszi át az uralmat...

Talán nincs mindenki tisztában az ***INCENTIVE***-játékok kezelésével, tehát mielőtt elindulnánk, ismerkedjünk meg a képernyőn lévő ábrák jelentésével, illetve az irányítással.

Az egyik legfontosabb összetevő a játékban az idő, amit a képernyő bal alsó sarkában látható karóra jelez. A küldetés 8 órakor kezdődik, és 2 óra áll rendelkezésünkre a teljesítéshez — aztán kaputt.

Az óra melett egy befőttesüveg jelzi a játékos kulacsában lévő víz mennyiségét. Mivel sivatagi körülmények között vagyunk, ez elég gyorsan elfogy és általában a szomjanhalás veszélye fenyeget bennünket. A vizet a négy helyen (a két bejáratnál és a második szint két szobájában) megtalálható vízmedencéből pótolhatjuk. Ha olyan helyiségbe érkezünk, ahol víz van, feltétlenül töltsük fel a kulacsunkat maximumra! Lehet ugyan víz nélkül is játszani 15-20 percig, de sokat kell közben pihennünk, mert minden hosszabb mozgás nagyon megterhelő, azaz elfáradunk.

A szervezet megterhelésének mértékét a dobogó szív mutatja. Ha már nagyon gyorsan ver, meg kell pihennünk néhány percre. Ez az '**R**' billentyű megnyomásával lehetséges: az óra gyorsabban kezd járni és **RESTING**... felirat jelzi, hogy pihenünk. Pihenni csak a piramis belsejében tudunk, a Szaharában ehhez túl nagy hőség van (**TOO HOT FOR RESTING**). Ha nagyon gyors a szívverésünk és mégsem pihenünk meg, hamarosan szívgörcsöt kapunk (**HEART FAILURE**) és a játék véget ér.

A szív mellett látható az **iránytű**, amelynek fekete része mutatja azt az irányt, amerre nézünk.

A képernyő bal felső sarkában 5. ún. ankh-jel látható. Az ankh tulajdonképpen egy gabonakereszt stilizált képe, az egyiptomi vallásban az élet szimbólumának tartották. A piramisban is jónéhány ilyen ankh található a földön heverve, vagy a falon, illetve a plafonról lógva. Felvételük egyszerűen csak úgy történik, hogy hozzájuk érünk. A gép ilyenkor az üzenetsorban **ANKH FOUND** (ankh-ot találtál) feliratot jelenít meg, és a piros ankh-jelek közül az egyiket sárgára színezi (ez jelzi, hogy nálunk van). Az ankh-ok feladata, hogy lehetővé tegyék átjutásunkat a varázslattal zárva tartott ajtókon. Ezeken egy keresztléc akadályozza az átjutást, de ha van nálunk ankh, akkor akadálytalanul keresztülhaladhatunk rajtuk (természetesen ilyenkor elvesztünk egy ankh-ot is). Egyszerre maximum 5 ankh lehet nálunk.

Az ankh-jelek mellett látható az általunk elért pontszám. Ezt az ankh-ok begyűjtésével (egyenként + 7500 pont), a kincsek felvételével a ládák kifosztásával, illetve egyes dolgok szétlövésével növelhetjük.

Kincs felvételéhez csak oda kell mennünk hozzá. + 15000 pontot eredményez.

Kincsesládában levő kincs megszerzéséhez először ki kell nyitnunk a tetejét (**REMOVE LID**). Ez úgy történik, hogy a pisztollyal belelövünk egyszer (ne többször, mert akkor becsukódik!). Ezután menjünk oda hozzá, és belenézve, illetve a joystick-et folyamatosan előre nyomva szedjük ki belőle a kincset (15-70000 pont). Azt, hogy a kincsesláda kiürült, onnan tudhatjuk meg, hogy eltűnik vagy felmászunk a tetejére. Megjegyzendő, hogy a túlzott kapzsiság néha szívgörcshöz vezethet.

A pontszám mellett látható, hogy a napfogyatkozás mennyire következett már be.

A képernyő közepén helyezkedik el a játéktér, pontosabban az a nézeti kép, amit a játékos lát. Ezt alul/felül két sor határolja, amelyek közül a felsőnek semmi jelentősége (ha jól látjuk, ez Kleopátra teveszőrbe forgatott teknősláb-receptje, eredeti szövegezés szerint), az alsóban viszont jónéhány értékes információ látható.

Balról a második jel (⟼) mutatja lépéseink méretét, azaz hogy a joystick mozgatásával mekkora távolságot vagyunk képesek egyszerre megtenni. Ennek három fokozata van, amelyek között az '**S**' billentyűvel választhatunk.

Balról a negyedik jel (⦠) azt jelzi, hogy ha a fejünket forgatjuk (fel/le vagy oldalra nézünk), akkor a kurzor egyszerre mennyit mozogjon el. Ennek is három fokozata lehetséges, amit az '**A**' billentyűvel állíthatunk be.

A sor közepén látható az üzenetsor, itt normál esetben az aktuális helyszín neve és jelölése (pl. **HORAKHTY-C. NEPHTHYS-F. ILLUSION-D** stb.), illetve tengerszint feletti magassága látható. A magasság kockában (**CUBITS**) van megadva 12-sével, a tengerszintnek a 24C felel meg, tehát az első emelet jelölése 38C a másodiké 48C és így tovább. A napisten szentélye az 5 szinten (84C) található. Ezen a részen jeleníti meg a program az egyes üzeneteket is, pl. **ANKH FOUND NO ENTRY, SUN ECLIPSE** stb.

Jobbról a harmadik jel (egy emberalak) jelöli, hogy a játékos milyen testhelyzetben van. A piramisban előfordulhat, hogy olyan akadály elé kerülünk, amit csak négykézlábra ereszkedve tudunk áthidalni. A testhelyzet változtatása a '**H**' billentyű megnyomásával történik. Jobbról a negyedik jel (eredetileg egy piramis) mutatja a kurzor állapotát. Ez kétféle lehet: vagy keresőkurzor (ekkor látjuk a piramist), vagy a pisztoly célkeresztje (ekkor pisztolyt látunk).

A többi jel jelentését nem sikerült kisütnünk, mert a játék folyamán nem változtak, de gyanítjuk, hogy csak dekorációs célokat szolgálnak.

A három dimenziós játéktérben való tájékozódást a játékképernyő közepén lévő keresőkurzor segítségével oldották meg a játék készítői. Ez azt jelenti, hogy a játékos abba az irányba halad, amerre a kurzor mutat. A helyváltoztatás a PORT2-be dugott joystick segítségével történik, de a billentyűzetet is használhatjuk, az alábbi felosztás szerint:

- '**↑**' — mozgás előre;
- '**=**' — mozgás hátra;
- '**Q**' — fordulás balra (helyben!);
- '**W**' — fordulás jobbra.

A kurzor dinamikusan alkalmazkodik a környezetéhez, hogy mindig jól látható legyen, de a '**+**' billentyű megnyomásával ki is kapcsolhatjuk. Eredetileg szemmagasságban van, de a játék folyamán szükség lesz

rá, hogy a fejünket is mozgassuk, le-, illetve felnézzünk. Ez a 'P' illetve az 'L' billentyűk használatával lehetséges.
Az 'U' billentyű megnyomásával 180 fokos fordulatot hajthatunk végre, azaz teljesen megfordulhatunk.
Felszerelésünkhöz tartozik egy pisztoly is, korlátlan számú tölténynyel, ami nélkülözhetetlen segítséget nyújt a küldetés teljesítésében. Tüzelhetünk akkor is, ha keresőkurzoron vagyunk („tűz" gomb vagy **'SHIFT'**), de célszerűbb a **'SPACE'** megnyomásával átváltani a célkeresztre, mert így pontosabban tudunk célozni. Ilyenkor a joystick nem a mozgást, hanem a célkereszt irányzását szolgálja, tehát ha tovább akarunk menni, vissza kell váltanunk a keresőkurzorra.

A játék megoldása eredetileg egyenlő lenne a lehetetlennel. Mivel a programozók beépítettek egy játékállás-mentési lehetőséget, ez az esély most kb. 1:1000 arányban mozog, de ez dinamikusan változik, pozitív irányba a ráfordított időmennyiség és káromkodássorozat függvényében (a **Commodore Világ**-féle teljes leírási tényező ezt az arányt természetesen 1:1-re csökkenti — majd később). Miután sikeresen visszaeveztünk a matematikai mámor vizeiről a ***TOTAL ECLIPSE***-hez, akkor tudatjuk, hogy az 'I' billentyű megnyomására megjelenik a képernyőn egy menü, amelynek **SAVE** ('S') funkciójával játékállást menthetünk, a **LOAD**-dal ('L') játékállást tölthetünk, a **'RUN/STOP'**-pal pedig kiléphetünk a játékból (persze előbb végig kell néznünk a robbanást). Más billentyű megnyomására a játék folytatódik. Ha a **SAVE/LOAD** közül választottuk valamelyiket, a program érdeklődik, hogy **TAPE** vagy **DISK** ('T'/'D') és kéri a filenevet (max. 5 karakter, plusz ő még hozzárak egy '-te' kiterjesztést). A lemezre való mentés megformázott floppyt igényel, egy állás mérete 3 blokk.
Mint már említettük, a játék célja a szentély titkának kiderítése. Ez kellemes időtöltés egy jó darabig, figyelembe véve, hogy a program szerzői mindent elkövettek annak érdekében, hogy ez nehogy valakinek sikerüljön. Az ajtókat varázslatok védik, néhány ajtó a levegőben lebeg és nem vezet hozzá lépcső (egyelőre!), tréfás függőfolyosók, amelyekről az ember egy rossz lépéssel lepottyan, (majdnem) megoldhatatlan labirintusrendszer, és néhány nagy meglepetés... Még nem is beszéltünk az állandó vízhiányról, a szorító időről és azokról a múmiákról, amelyek hirtelen előbukkannak szarkofágjukból és célbalőnek ránk. Ha ezek után még lennének olyanok, akik azt fontolgatják, hogy csak azért is önállóan vágnak neki a játéknak (ÉRDEMES!), azoknak gratulálunk elhatározásukhoz, és adunk néhány megszívlelendő jótanácsot:

- Indulásnál egy ajtót láthatsz a piramis oldalán. De lehet, hogy nem ez az egyetlen bejárat? Biztos. Mielőtt ezen keresztül behatolnál, menj át a piramis átellenes oldalára és ott lőjj bele az — egyelőre zárt — ajtón lévő jelbe. Az ajtó kinyílik. Így már KI lehet jönni majd a piramisból...
- Ha olyan helyszínre érkezel, ahol víz van, mindig töltsd fel maximumra a kulacsot.
- Ha új szobába lépsz, mentsd ki az állást (a gondolkodással az idő és a víz fogy!), majd mindent vizsgálj meg alaposan (a plafont is!).
- Ha olyan tárgyat találsz, amit nem ismersz fel és nem is tudsz felvenni, célszerű belelőni egyet. Ezután nézz körbe ismét a szobában! Ha semmi változás, lőjj bele még 8-10 golyót. Akkor talán lesz... Ugyanez az eljárás alkalmazandó a falon lévő néhány ábrával.
- A kacskaringós, vékony függőfolyosón nézz a lábad elé, mert leesel!
- Van olyan akadály is, amit sem ankh-hal, sem pisztollyal nem lehet elhárítani. De hát végül is te elég erős ember vagy, nem...?!
- Az **ILLUSION**-útvesztőt csak véletlenül lehet helyesen megoldani: balra/jobbra/előre/vissza (igenigenigen, amerről jöttél, de nem megfordulva!). Nicsak, egy lépcső.. Most is jön egy kis meglepetés, jól nézz körbe! A földre is...
- Vannak olyan függőfolyosók, amelyek eltűnnek, ha belejük lősz. De van egy olyan is, ami elfordul. Csak le ne ess róla később... (puska: 4 hosszú előre, 1 rövid vissza és tűz!)

Na ennyi elég is lesz nekik... Sok szerencsét!
Azoknak pedig, akik elakadtak volna valahol, vagy — neadj' isten — jobban kedvelik a kényelmet, itt következik egy teljes leírás (ez nem az összes varázslat megoldását tartalmazza, csak azokét, amelyek a feladat teljesítéséhez szükségesek; a további rejtélyek felderítése maradjon az Olvasó feladata.

Itt vagyunk a piramis előtt, ennek a korszerű légiközlekedési eszköznek a társaságában. Mit keres ez itt?! Netán valami feladata van...? Zsűrizzük le. Másszunk fel mondjuk a jobb szárnyára (ne a szárny végén, mert elakadunk a merevítőkben!), és sétáljunk a törzse felé. Nicsak, egy ankh! Kösz. Másszunk szépen vissza az anyaföldre (anyahomokra), és nézzük meg a piramist. Hm, egy ajtó. Ez gyanús, így túl egyszerű lenne. Kerüljük meg a piramist, lesz ott egy másik is. Menjünk be és nézzünk körül. Egy vízmedence (kulacsfeltöltés!) és egy zárt ajtó fogad minket. Igazán kultúrálatlan fogadtatás az ókor részéről... Elégedetlenségünknek adjunk hangot azzal, hogy belelövünk egyet az ajtón lévő jelbe. Kinyílt. Ez később még jól jöhet, most menjünk vissza a piramis másik ajtajához és menjünk be rajta.

Egy újabb vízmedence fogad, illetve egy falon lógó ankh. Mután felvettük, ballagjunk tovább észak felé. Egy jól berendezett szoba: felül függőfolyosó, körbe egy csomó ajtó, a sarokan egy kincs... meg még valami. Miután felvettük a kincset, foglalkozzunk ezzel a valamivel egy kicsit. Ha jól megnéztük a szobát, láthattunk egy ajtót a magasban, ahová nem vezet lépcső. Lőjünk bele EGYET a valamibe. Hmmm, de korszerű építkezési technika: lépcső épült a semmiben lebegő ajtóhoz. Nem baj, jó lesz az még később. Induljunk el dél felé, fel a lépcsőn. Ennek csak egy akadálya van: egy fal. Durr! Volt fal — nincs fal, mehetünk.

Miután átkerültünk a következő szobába, a csomó ajtón kívül még egy dolog vonja magára a figyelmünket: egy pózna van a szoba közepén. Miután felnéztünk a plafonra, rájöhetünk, hogy nem egy egyiptomi tűzoltócsúszda, hanem biztonsági előírás a tolvajokkal szemben... ugyanis egy kincsesláda van a tetején. Most sok-sok durr következik: lőjük addig a póznát, amíg el nem tűnik és a láda le nem pottyan a földre. Miután a kincset bezsebeltük, távozzunk észak felé a középső ajtón. Ugyanoda jutottunk, ahol a lépcsőt építettük, csak most fenn vagyunk a függőfolyosón. Menjünk tovább rajta, észak felé.

A következő szobában forduljunk nyugatra, és távozzunk az ottani ajtón. Ne siessünk nagyon az átjáróból kilépve, mert csak egy platóra érkezünk és esetleg lepottyanhatunk róla. A szemben lévő falon egy nagy szem bámul a semmibe. Mint ismert szemészeti specialisták, vegyük elő precíziós műszerünket (a pisztolyt) és lőjünk bele egyet. Azonnali eredmény! Kacsint egyet és közli, hogy **MATCH MADE** (ejts: mecsméd). OK (ejtsd: oké), aztán ejtőzzünk vissza oda, ahonnan jöttünk. Ha az emlékezet nem lenne tökéletes, akkor dióhéjban: kelet/dél/déla bal oldali ajtón észak és már ott is vagyunk, ahol a lépcsőt építettük kelet felé. Most fogunk rajta felmenni.

Mihelyt megérkezünk egy szarkofággal találjuk szemben magunkat, amelynek egyszercsak kinyílik az ajtaja és... „Szia, Ramszesz!" — mondhatnánk, de a csevegéssel nem sokat érünk, lőjünk bele inkább a múmia fejébe. Ha jól céloztunk, akkor a múmia rájön, hogy célszerűbb várni a feltámadással még egy 3-4000 évet és visszacsukja magára az ajtaját. Miután ez megtörtént, menjünk a víztárolóhoz és töltsük meg a kulacsunkat. A szarkofág mellett egy kincsesládát is találunk, aminek kifosztása után észak felé vesszük utunkat. Azaz csak vennénk: egy keresztléc zárja el az utat. Ereszkedjünk négykézlábra. Így már tudunk mászni alatta és kimehetünk az ajtón.

Egy nyíl van a falon. Lőjünk bele, abból még nem volt baj. Most is hatásos volt, mert megint **MATCH MADE** feliratot kapunk. Ballagjunk le a lépcsőn és nézzünk körbe. Kelet felé egy érdekes ajtót láthatunk. Meg kéne vizsgálni, de nem tudunk odamenni a gát miatt. A teendő nyilvánvaló, BASIC-ben valahogy így szól: FOR I = 1 TO 6: TEENDŐ = DURR: NEXT 1. Na, most már odamehetünk. Ez a falból kiemelkedő dolog is valami varázsajtó, de ankh-hal nem akar kinyílni. Hm, hát akkor próbáljuk benyomni. Nem hatásos. Akkor esetleg álljunk a bal oldalára és nyomjuk dél felé. No effect. Most már csak egy variáns maradt: a másik oldalára állunk, és észak felé toljuk. Aha, mégiscsak kinyílt. Talán akkor menjünk be...

Az **ILLUSION**-útvesztőbe kerültünk, a piramis alagsorában. Ez az a hely, ahol a legtöbb játékos el szokott akadni. A térképre nem rajzoltuk fel, mert felesleges: szóban könnyebb. Itt most eltekintünk az égtájas meghatározástól, mert — úgy tűnik — az iránytű néha nem azt mutatja, amit kéne. Tehát akkor: balra/jobbra/jobbra/előre/vissza (tehát ugyanott, ahol kijöttünk, de ne forduljunk meg, hanem hátráljunk!). Ha jól csináltuk a dolgokat, akkor szemben egy lépcsőnek kell lennie. Menjünk fel rajta. Jé...

Most megtudtuk, hogy mitől hívják ezt a helyet **ILLUSION**-nak. Ugyanis kikerültünk a Szaharába, és KÉT piramist látunk. Mi ez? Érzékcsalódás vagy a ***TOTAL ECLIPSE II.*** beharangozó reklámja? Na mindegy. Nézzünk körül és újabb meglepetés ér bennünket. Egy bódé. Hoppá, csak nem egy hotdog-árus? Nem, innen jöttünk ki. Viszont mintha mögötte is látszana valami a homokban. Na menjünk csak oda.. Valamilyen ábra van a homokba rajzolva. Pisztoly elő, durr egyet neki. Egy **MATCH MADE** kíséretében eltűnt, viszont a pontszámunkban jelentős változások álltak be. Mintha egy kicsit megnövekedett volna. Menjünk vissza a bódéba. Ha a szemben lévő lépcsőn felballagunk, visszakerülünk oda, ahol a kőajtót eltoltuk és bejöttünk a labirintusba.
Folytassuk utunkat továbbra is nyugat felé, fel a lépcsőkön, majd a következő szoábban távozzunk az ajtón dél felé. Ez már ismerős hely, itt már jártunk néhányszor. Haladjunk tovább a lépcsőn nyugat felé. A szobában rögtön a bejárat mellett jobbra ey ankh-ot, illetve egy kincsesládát találunk. Ezeket szeretettel be is gyűjtjük. A szoba túloldalán egy trükkös falat láthatunk, ami fel/le megy, ha lövöldözünk rá. Csiki-csuki. Egyébként teljesen lényegtelen számunkra, menjünk inkább tovább nyugat felé, azon az ajtón keresztül, amelyhez a lépcső vezet.

Egy olyan szobába érkeztünk, ahol egy L alakú függőfolyosó látható a légtérben. Álljunk a szoba közepére és nézzünk fel a mennyezetre. Nicsak, egy ankh lóg a plafonról lefelé! Mit csinál az ott? Lőjünk bele néhányat a tartókötélbe, mire lepottyan és mi felvehetjük. Távozzunk dél fel, majd a következő szobában a lépcső alatti ajtón forduljunk északra. Egy nagyon kellemes helyre érkeztünk. Egy kacskaringós függőfolyosón kell átkecmeregnünk. Egy rossz lépés és zutty! — lepottyanunk. Nézzünk pontosan a lábunk elé, így biztosan sikerülni fog. Persze nem árt, ha a kísérletezés előtt kimentjük az állást.

Ha sikerült kikeverednünk a kijáraton, a nyugat felé vezető ajtón kellene továbbhaladnunk. Itt azonban egy kicsit nehézkes a haladás, mert egy lépcső alatt bukkantunk elő, és az árkádok alatt próbáljuk elérni a nyugat felé vezető ajtót.

Egy platóra érkezünk. Ha lenézünk, egy múmiát láthatunk az egyik lépcsőn álldogálni, aki kedélyesen tüzet nyit mindenkire, aki legalább 2000 évvel fiatalabb nála (ebbe a kategóriába mi is beletartozunk). Pottyanjunk le a platóról, szaladjunk át a múmia előtt és távozzunk a dél felé vezető lépcsős ajtón. Egy szobába érkezünk, ami tele van mindenféle dobozokkal, a falon meg valamilyen kék lepedő látható. Mi a manó lehet ez? Később még visszatérünk rá, most menjünk tovább dél felé.

Megint egy platóra érkezünk. Alul semmi sincs, de velünk egy vonalban egy függőhíd vezet keresztül az egyik ajtótól a ... hoppá, hol a másik ajtó?! Nincs másik ajtó. Ez a függőhíd ugyanis egy tréfás szerkezet, amely a középpontja körül **FOROG** — na persze csak akkor, ha belelövünk egyet. Tegyünk így. Most pontosan be kell mennünk a közepéig, hogy újabb elfordításnál le ne pottyanjunk róla. Állítsuk a lépésméretet maximumra, lépjünk előre négyet, majd vegyük a minimumra, és vissza egyet. Most lőjünk bele egyet a hídba és rögtön kiderül, hogy jó helyre állunk-e. Ha nem estünk le, akkor jó, távozhatunk kelet felé az ajtón (ha leestünk, töltsük vissza az utolsó kimentett állást).

Ahova érkezünk, nem egy túl barátságos hely, egy hatalmas fal zárja el az utat. Ez ne nagyon zavarjon bennünket, mert amiért jöttünk az itt van mellettünk. A falon egy meghatározhatatlan fajú madár rajza található, alatta pedig... nem, nem a tojása, csak egy doboz. Ez viszont elég érdekes doboz. Lőjünk bele egyet, mire közlik velünk, hogy **MATCH MADE**. Ezért jöttünk csak ide, most viszont vissza kell mennünk a lövöldözős múmiához (nyugat/4 hosszú lépés előre, 1 hátra és egy golyó a hídba/észak/észak).

Múmia barátunk rendületlenül ott áll a lépcső aljában és tüzelget ránk. Mindegy, menjünk fel mögötte észak felé azon a lépcsőn, amelyiken áll. Néhány ajtó tárul elénk, a középsőn kell bemennünk. Ismét egy platóra érkeztünk. Ha körülnézünk, láthatjuk, hogy a túloldalon folytatódik a folyosó, de az áthaladás nem lehetséges. Az akadály leküzdésének segédeszköze lenn található. Essünk le a földre és toljuk be a szekrényt a lépcső és a plató közötti résbe. Így már át lehet majd menni a plató folytatására. Távozzunk dél felé.

Kelet felé az út el van zárva, de ha belelövünk egyet, már mehetünk is. Innen észak felé kijutunk a piramis másik bejárati szobájába (de jó, hogy kinyitottuk a játék elején!). Valószínűleg a vizünk már rég elfogyott, tankoljunk tehát fel. Menjünk ki a piramisból, kerüljük meg, és menjünk be a másik bejáraton. Haladjunk tovább a következő szobába, majd nyugat felé, fel a lépcsőn. A szemes szobába érkeztünk. Egyszer már belelőttünk, tehát több teendőnk nincs vele, menjünk tovább fel a lépcsőn nyugat felé. Itt forduljunk délre. Abba a szobába érkeztünk, ahol a madár van felrajzolva a falra. A barátságtalan fal, ami elzárta az utat, időközben eltűnt (nahát!), tehát, haladhatunk kelet felé. Régi kedves ismerősünk állja utunkat: a forgóhíd. Keljünk át rajta a szokásos módon. A hidat északi irányban hagyjuk el, majd a dobozos szobán tovább észak felé (közben gondolkodhatunk, hogy mi a manó az a kék négyzet a falon). Egy újabb kedves ismerőssel találkozunk: a lépcsőn még mindig ott áll a múmia. Nem baj, menjünk fel megint mögötte a lépcsőn.

Ismét a sokajtós szobába érkeztünk. Most nem a középsőn, hanem a negyediken (balról számolva) fogunk bemenni. Nem kell nagyon nagy lendülettel átszáguldani az ajtón, mert megint egy platóra érkezünk, és ha többet lépünk a kelleténél, akkor lepottyanunk. Forduljunk jobbra és menjünk előre addig, amíg mellénk nem kerül a következő ajtó, aztán forduljunk be rajta. Kijutottunk arra a platóra, amihez az imént megcsináltuk az utat a szekrénnyel. Menjünk át a plató másik oldalára, ahol a falon egy emberi arc látható. A falfestményeknél megszokott eljárást alkalmazzuk lőjünk bele egyet.

Távozzunk dél felé a szobából, majd a következő szobában is haladjunk dél felé. Múmia barátunkat most hátulról látjuk. Ügyet sem vetve rá, menjünk ki a dél felé vezető lépcsős ajtón. Elérkezett az idő, hogy megnézzük, mi az a kék kocka a nyugati falon. Álljunk elé, és nyomjuk egy ideig előre a joystick-et. Hoppá! Egy titkos ajtó.

Menjünk ki a dél felé vezető lépcsős ajtón, majd a következő szoba végében lévő ajtón haladjunk tovább kelet felé. Egy platón állunk. Essünk le róla és nézzünk körül. Nicsak, egy ankh! Köszönjük szépen, elvisszük magunkkal. A változatosság kedvéért most egy fal akadályozza a továbbhaladást. Lőjünk rá addig, amíg el nem tűnik, aztán menjünk ki dél felé. A következő szoba közepén egy medencében víz csillog. Ereszkedjünk tehát négykézlábra és töltsük teli a kulacsunkat. Induljunk tovább dél felé. Át a függőfolyosón, majd ott forduljunk északra, fel a lépcsőn.

Itt megint egy kis huncutság fogad minket. Ha lenézünk a földre, láthatjuk, hogy egy szőnyeg zárja el az utat. Ha a szőnyegre rálépünk, egy fal emelkedik ki a földből és elzárja az utat. Egy kis trükkhöz folyamodunk: forduljunk leet felé és lépjünk oda a falhoz, most forduljunk MAJDNEM észak felé, és nyomjuk előre a joystick-et. Egészen lassan araszolunk a fal mellett, de a mozgó fal mégsem emelkedik ki a földből! A sarokban álló kincsből ne sokat vegyünk, mert szívrohamot kapunk. Az észak felé vezető ajtón kell kimennünk, de vigyázzunk, nehogy rálépjünk a szoba közepén lévő fekete négyzetre, mert visszaesünk a bejárati szoba utáni helyen lévő függőfolyosóra.

Ahogy a következő szobába belépünk láthatjuk, hogy egy fal zuhan le és elzárja a kelet felé vezető ajtó egy részét, illetve eltakarja a falon lévő két ábrát. Na nem baj, mert az ábrák szétlövésére már nincs szükségünk, az ajtón meg így is át tudunk menni. Menjünk tehát kelet felé.

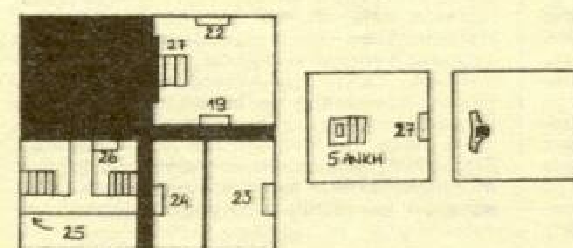
Ugye 5 ankh van nálunk? Akkor jó. A következő szoba közepén egy dobogót láthatunk, felette pedig, a mennyezeten egy zárt ajtót. Elérkeztünk utunk végcéljához! Másszunk fel a dobogó tetejére, és emeljük fel a fejünket. Az ajtó lassan félrecsúszik. Nyomjuk előre a joysticket, aztán hirtelen... aha, ott van az a rondaság. Körülbelül a szobor közepébe kell lőnünk 10-15 lövést. Akkor céloztunk jól, ha a lövéseknél a képernyő villog (ha nem, akkor nemsokára szívrohamot kapunk).

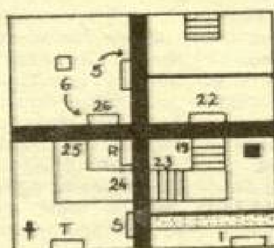
Ha a szobrot sikerült megsemmisítenünk 2 millió pontot kapunk és a program közli, hogy az átok elhárult (**CURSE OVERCOME**). Ezután végignézhetjük, hogy a napfogyatkozás zavartalanul lezajlik, majd a napocska ismét fénnyel árasztja el a Földet.

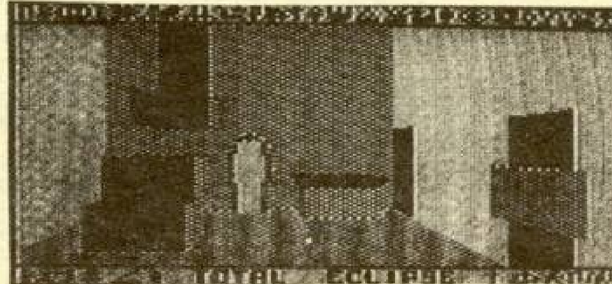
Ennyi. Ja, térkép is van.

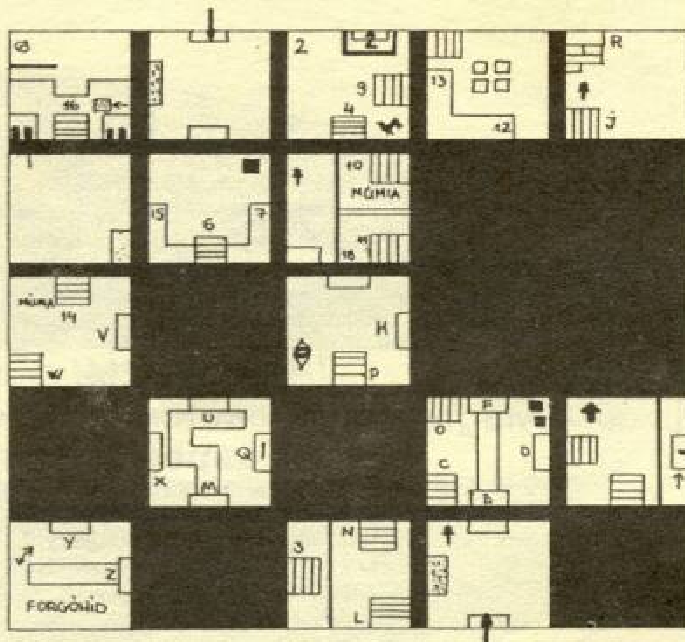
A TOTAL ECLIPSE Amigás változata nem teljesen egyezik meg a C-64-gyel, nem is az ***INCENTVE***, hanem egy ***MICROSTATUS*** nevű cég forgalmazza. Az Amiga képességéből adódóan a grafikai és a zenei kidolgozás sokkal precízebb, de további eltérések is tapasztalhatóak: más a képernyő felépítése, de az iménti leírásban említett jelölésekkel alkalmazták itt is. Az irányításhoz nem szükséges joystick (bár használható), a jobb alsó sarokban található ikonokon lévő nyilaknak megfelelően, az egér segítségével is mozgathatjuk a játékost. Feltűnik továbbá egy új tárgy is, amely cseppet sem könnyíti meg a feladatot: egy zseblámpa, amelyben folyamatosan fogy az elem... Kösz!

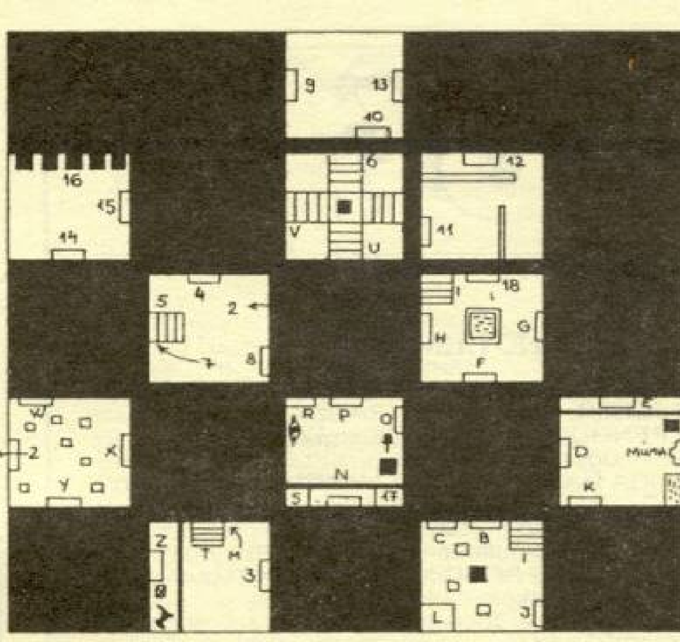
A térképekhez nem fűztünk külön jelmagyarázatot, inkább szóban ismertetnénk a jelöléseket. Számok és betűk jelzik az ajtókat, ha például bemegyünk a 27-esen, a másik 27-tel jelzett ajtón fogunk kijönni. A lépcsők tetején lévő ajtók jelölése nyilvánvaló, ha a lépcső alatt is van ajtó, akkor ívelt nyíl jelzi az azonosítóját. Egyenes nyilak jelölik a piramis bejáratait, az egyes átjárókat, illetve, ha tárgyakat vannak, akkor azt az irányt, amerre el kell tolnunk őket. Az ankh-ok jelölése nyilvánvaló, az általuk nyitható ajtókat nem jelöltük külön. A kincsesládák kis fekete négyzetek, a vízmedencék pedig csíkozva vannak (kettő a bejáratoknál és kettő a második szinten). A falon levő ábrákat is igyekeztünk hasonlóképpen feltüntetni, mint ahogy a játékban szerepelnek. Ha lövéssel, leguggolással vagy varázslat megtörésével leküzdhető akadály zárja el az utat, vékony vonalat láthatunk. Hm, más nincs...











SOUNDTRACKER V2.3 *(Amiga)*

A soundtracker az egyik legkiválóbb zeneszerkesztő program(család), amely lehetővé teszi az AMIGA felhasználóinak a gép hangadottságainak legteljesebb kihasználását. Több változata is ismeretes, amelyek — természetesen — teljesen kompatibilisek egymással, néhány szolgáltatásban térnek csak el. Hazánkban általában 3-4-5 lemezen férhetőek hozzá, attól függően, hogy azok az úriemberek, akiknek a kezén keresztülment, mit törölgettek le a demokból, a hangszerekből, effektekből. Az első (ST-00) lemezen található a főprogram, a kész zenék és demok, illetve — esetlegesen — néhány angol nyelvű információ a programról, a többi lemez a hangszereket és effekteket tartalmazza.
Az alábbiakban a V2.3 verzióval foglalkozunk, azon kézenfekvő okból kifolyólag, hogy pillanatnyilag — a V1.0-n kívül — ez áll a rendelkezésünkre. Az ennél elmondottak döntő többsége azonban a legtöbb verziónál is igaz.
Arra a kérdésre, hogy mire képes a program, tömondatban kb. így szól a válasz: szinte mindenre, ami egy jó zene elkészítéséhez szükséges.
Nézzük, hogyan is dolgozik a **Soundtracker**. A programozása majdnem teljesen ikonvezérelt: az egyes üzemmódokat a nevüket tartalmazó felirat választásával igényelhetjük, a rendszerparaméterek értékeit a mellettük álló nyilak segítségével növelhetjük, illetve csökkenthetjük. A billentyűzetet csak a megszólaltatni kívánt hangok kódolásakor, illetve néhány speciális esetben kell használnunk.

A **Soundtracker** nem kottába begépelt hangjegyekből dolgozza fel a zenét (mint pl. a C-64-en jól ismert ***Music Shop***), hanem a zongoraklaviatúraként működő billentyűzetről fogadja az adatokat. Az egyes ütemeket 64 darabos csoportokba szervezi. Ezek az ún. **PATTERN**-ek, amelyek angolul ugyan mintát jelentenek, de mi az érthetőség kedvéért panelként fogunk rájuk hivatkozni. Egy panel tehát 64 ütemből (a 4 csatornán egyszerre megszólaló hangokból) áll. Ezekből a panelekből építhető fel a kész zene: a legyártott paneleket — a hozzájuk tartozó azonosítószám segítségével — a kívánt sorrendbe rendezzük. Ha esetleg a zene ismétlődő elemet tartalmaz, csak az azt tartalmazó panelre kell ismét hivatkoznunk.

Minden egyes panelhez hozzárendelhető egy külön hangszer(**SAMPLE**)park, amely 32 hangszerből vagy effektből állhat (a V1.0 verziónál csak 16). Megjegyzendő, hogy a digitalizált szöveg- illetve hangeffekteket is „hangszer"-ként teszi hozzáférhetővé a program. A hangszerek és effektek az **ST01-ST04** lemezeken helyezkednek el. Az eredeti lemezeken kb. 4-500 hangszer volt található, de hogy melyek voltak ezek, azt már csak azok tudnák megmondani, akik a programot készítették. A lemezek ugyanis kissé kanyargós úton kerülnek el a tulajdonosokhoz: ki-ki — véletlenül — letörli a neki nem tetsző demokat, szükségtelennek ítélt hangszereket, aztán rámásolja saját tákolmányait.

A **Soundtracker**-ben megszerkesztett zene a munka befejeztével kétféle formátumban menthető el: az egyik a **Soundtracker**-ben visszajátszható forma, a másik pedig egy zenemodul, amelyet saját (játék)-programjainkban felhasználhatunk.
Fontos megjegyzés: a program a paraméterek aktuális értékének figyelembevételével dolgozik, tehát azt veszi érvényesnek, amely az adott helyen utoljára be lett állítva! Ha például egy pozícióhoz tartozó panel (ld. később) azonosítóját átállítjuk és egy másik pozícióra lapozunk, akkor lejátszáskor nem az eredetileg meghatározott panel fog megszólalni, hanem az, amelyiknek az azonosítóját az imént beállítottuk.

Ennyit előljáróban a **Soundtracker** lehetőségeiről, most nézzük részletesen az egyes funkciókat. A program használatát egy zene megszerkesztése közben fogjuk bemutatni, így valószínűleg érthetőbb lesz.

Bejelentkezés

Bejelentkezéskor a képernyő közepe táján megjelenik a program neve és verziószáma, alatta pedig a bácsik (ál)neve, akik elkövették a **Soundtracker**-t. Ezen a részen a későbbiekben egy 23 csatornás spektrum analizátort láthatunk, illetve töltéskor itt jelenik meg a lemezen lévő kész zenék menüje.
A vezérlés az egér segítségével történik, amellyel egy nyíl alakú kurzort mozgatunk a képernyőn. A kurzor színe tájékoztat bennünket arról, hogy a program éppen milyen üzemmódban dolgozik:

- **Szürke**: Parancs-mód. Ez az alapállapot, valamelyik parancsikont kérhetjük, paramétert változtathatunk vagy — ha van aktuális hangszer — a billentyűzet használatával zenélgethetünk.
- **Kék**: Szerkesztő-mód. Az **EDIT** vagy a **RECORD** ikon választásával érhető el, ilyenkor nyílik lehetőségünk az aktuális panel szerkesztésére, azaz a billentyűzetről érkező adatokat a program megjegyzi. Paraméterek változtatása, illetve parancsikon választása is lehetséges, de az utóbbi esetben a program kilép a szerkesztő üzemmódból.
- Lila: Input-mód. Akkor kapjuk, ha a **SONGNAME** vagy a **SAMPLENAME** feliratú sorban, illetve a szerkesztő-területen megnyomjuk az egér bal oldali gombját, vagy olyan parancsot akarunk végrehajtani, amelyre a **Soundtracker** megerősítést kér (pl. valamilyen törlési művelet). Ilyenkor a program valamilyen adat begépelését várja a billentyűzetről (a zene, illetve a hangszer neve vagy a panel sorszáma), vagy pedig választ akar egy *ARE YOU SURE? YES/NO* kérdésre (talán mindenki rájön magától, hogy ez mit jelent...).
- **Zöld**: Lemezművelet-mód. A **DISK OP.** ikon almenüjének kiválasztása után kaphatjuk, azt jelzi, hogy a program a lemezegységgel kommunikál.
- **Piros**: A program írási/olvasási művelet közben valamilyen bizonytalanságot vagy hibát észlelt. Ha hiba történt a **DISK STATUS** sorban jelzi a hiba okát (normál esetben ez **ALL RIGHT** — minden rendben).
- Sárga: Play-mód. A program a teljes zenét vagy az aktuális panelt játssza.

A szerkesztés megkezdése előtt hajtsunk végre egy **CLEAR** utasítást: vigyük a kurzort a **CLEAR** feliratra, és nyomjuk meg az egér bal oldali gombját (a következőkben is így történnek a kijelölések). Ez törli a memóriában levő zenét, a hozzá tartozó paramétereket és a panel szerkesztése közben használt puffert — azaz alapállapotba állítja a programot.
Ezután adjunk nevet a készülő műnek: vigyük a kurzort a **SONGNAME** feliratú sorra, kiválasztása után gépeljük be a kívánt nevet, majd nyomjuk meg az '**Enter**'-t.
Ha a programot először használjuk, akkor javasolt a **SUNDAY EVENING NIGHTMARE**, a **LAMER SYMPHONY** vagy egyszerűen az **IDEGROHAM SZONÁTA** elnevezések használata — így produkciónk végeredménye meglehetős összhangba kerül a címével.

A hangszerpark kiválasztása

A szerkesztést a hangszerpark összeválogatásával kell megkezdeni. Mint már említettük, egy panelhez összesen 32 hangszer (**SAMPLE**) rendelhető hozzá (Mozart-nak mondjuk könnyebb dolga volt azzal az egy

64

CSAK LEMEZRE!!!

ACE 2088 — szimulátor — 191
BATMAN JOKER — mászkálós — 175
BATMAN PENGUIN — mászkálós — 171
BEE — 52 — ügyességi — 205
BUNDESLIGA MANAGER 2.0 — menedzser — 117
DRIBBLING — foci — 230
ELITE — űrkereskedő — 226
F-18 HORNET — szimulátor — 220
GRAEME SOUNESS SOCC.MAN — menedzser — 116
HOLIDAY COPS — akció — 102
I PLAY 3D SOCCER — foci — 204
JIMMI'S SUPER LEAG. — menedzser — 139
LAST NINJA — akció/kaland — 2SD
LENITIVE — lövöldözős — 222
McDONALD LAND — gyűjt.ügy. — 2 SD
MEGA STARFORCE — invaders — 1 SD
MORIBUND — logikai — 1SD
NOBBY THE AARDVARK — mászk.ügyes. — 2 SD
PIPELINE RAT — labirintus — 103 SD
SILENT SERVICE — szimulátor — 287
SLEEPWALKER — ügy.akció — 2 SD
SMASH — tenisz — 1 SD
STONOPHOBE — tetris — 189
TOTAL ECLIPSE — kaland — 166
WORLD SOCCER — foci — 181

FELHASZNÁLÓI AJÁNLATUNK

3D CONSTR.KIT — játékkészítő — 1SD
AMICA PAINT — rajzprg. — 1SD
ART STUDIO 1.0 — rajzprg — 1SD
ART STUDIO 2.0 — rajzprg. — 1SD
BEAT BOX CREATOR — zeneszerk. — 1SD
DEMO DEMON — demokészítő — 2SD
DEMO DESIGNER 3 — demoszerk. — 1SD
DISK DEVIL — user csg. — 2SD
GAME MAKER — játékkészítő — 2SD
GARFIELD PAINTER — rajzprg. — 1SD
GEOS 1.2 — geos — 2SD
GIGA PAINT — rajzprg. — 4SD
GRAPHIX DISK — csomag — 1SD
HI EDDI+ — rajzprg. — 1SD
HOME VIDEO PRODUCER — felh, — 2SD
KONZERT MASTER — zeneszerk. — 1SD
MAVERICK — másoió — 2SD
MINI OFFICE — rendszerező — 1SD
MUSIC SHOP — zeneszerk. — 1SD
NEWSROOM — újs.szerk. — 6SD
PRINT FOX — grafikus szöv.szerk. — 2SD
ROCKMONITOR 5.3 — zeneszerk. — 1SD
SHOOT'EM UP CONSTR.KIT — ját.kész. — 2SD
TELETEXT — felh. — 1SD
VIDEO FOX — videofeliratozó — 1SD

EXAMINATION — kaland — 1SD

Az itt felsorolt programokbol mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A játékok neve után feltüntettük azok hosszát is blokkban mérve. Egy lemezoldalra 664 blokkot tudunk felvenni. Amelyik játék 1 vagy több lemezoldalt is elfoglal azt külön jeleztük. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

FIGYELEM! A másola
Megrendelés esetén a küldemén
géptípust, amelyre

PC

3D CONSTR.KIT 2.0 — szerkesztő — 655K — VGA
ANOTHER WORLD — akció — 1136K — EGA, VGA
B-17 FLYING FORTRESS — rep.szim. — 4HA — C,E,V
BARD'S TALE CONS.SET — szerkesztő — 1HD — VGA
BARD'S TALE II. — RPG — 1HD — EGA
BATTLEHAWKS — rep.szim. — 379K — EGA
BUNDESLIGA MANAGER — manager — 1HD — VGA
CHUCK YEAGER's AIR COMB. — szim.— 2HD — C,E,V
DARK HALF — kaland — 6HD — VGA
ELVIRA I. — kaland — 2HD — EGA, VGA
ELVIRA II. — kaland — 3HD — VGA
EYE OF BEHOLDER 3. — kaland — 6HD — VGA
GUNSHIP 2000 — szimulátor — 2.424K — VGA
ISHAR 2. — kaland — 3HD — VGA
LEGACY — kaland — 9HD — VGA
LHX ATTACK CHOPPER — szim. — 781K — CGA, EGA
MAGIC CANDLE 2. — kaland — 2HD — CGA, EGA, VGA
MINES OF TITAN — mászkálós — 1DD — EGA
STREET ROD — autós — 1DD — CGA, EGA
TRANSARCTICA — kaland — 1HD + 214K — VGA
VIKINGS — kaland — 424 K — EGA, VGA

LAST NINJA
— karatés akció — 1HD — CGA, EGA

ULTIMA UNDERWORLD 2.
— kaland — 10HD — VGA

MIGHT & MAGIC V.
— kaland — 11HD — VGA

Az itt felsorolt programokbol mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. A lista alapján ki lehet kalkulálni, hogy egy-egy adathordozóra mennyi program fér fel. 1.2 MB-os HD-s lemezekre másolunk, tehát ha a játék neve mellett csak az látható, hogy 5HD, az azt jelenti, hogy az adott játékot 5 db. HD-s lemezre tudjuk felvenni.

GAMES CENTER



Megrendelési feltételek:

Először is azt kell eldöntenetek, hogy küldött adathordozóra kívánjátok-e felvetetni a kért programokat, vagy kértek adathordozót. Ez nem mindegy, mert az utóbbi esetben picivel több pénzt kell feladni. A postaköltséget ugyanis nem építettük bele a szolgáltatás árába.

A szolgáltatás díjtételét előre kérjük befizetni bármelyik postahivatalban rózsaszín postai utalványon, vagy OTP-ben az erre a célra rendszeresített csekken. A címzett rovatba csak annyit kérünk feltüntetni: OTP, Budapest, XI. Irinyi J. u. 30. 1117. A feladó rovatba olvasható nevet és címet, a középső szelvény hátoldalára — a megjegyzés rovatba — pedig a számlaszámot:

MNB 218-98426/45224-9.

Ez a legfontosabb, mert ha ez nem szerepel a csekken, akkor az OTP nem tudja, hogy melyik számlára könyvelje a pénzt és esetleg levelezgetni fog a feladóval (reklamációs esetben kérjük ne az OTP-t zavargassátok, ők úgysem fognak tudni segíteni!). A csekk hátoldalán mást nem kell feltüntetni, tehát a kért adathordozókat sem, és a kért programokat sem kérjük itt felsorolni!!!

A szolgáltatás díjtételei (C64 csak lemezre!!!):

	másolás	**adathordozó ára**
PC (5.25" DS/HD)	150,- Ft/lemez	60,- Ft/db.
C64 (5.25" DS/DD)	100,- Ft/lemezoldal	40,- Ft/db.
Amiga (3.5" DS/DD)	100,- Ft/lemez	75,- Ft/db.

Pl. C64-re 2 lemeznyi program és adathordozók megrendelése esetén: 4 x 100 + 2 x 40 = 480,- Ft-ot kell elküldeni. Aki küld adathordozót, értelemszerűen csak a másolás díjtételét fizeti be!

Ha küldtök adathordozót, lehetőleg úgy csomagoljátok be, hogy azt sértetlenül meg is kapjuk!

A megrendelés teljesítésének feltétele továbbá, hogy a megrendelésetekkel egyidejűleg **KÜLDJETEK EGY 70,- Ft-os POSTABÉLYEGET**, ugyanis ezzel fogjuk ajánlott formában visszapostázni a küldeményt. Ugyancsak kérjük elküldeni a pénz befizetését igazoló szelvényt, vagy másolatát! A feladó alatt kérjük a **géptípust** is feltüntetni!

A hibás adathordozókat díjmentesen kicseréljük. Kérésre — egy felbélyegzett és megcímzett válaszborítékért cserébe — külön is elküldjük 1993/1. teljes katalógusunkat.

GAMES CENTER, 1519 Budapest, Pf.: 363.

AMIGA

A-Train Constr.Set — szerkesztő —2 lemez
Arabian Nights — mászkálós — 2 lemez
Bard's Tale - kaland — 2 lemez
Bard's Tale II. - kaland — 2 lemez
Bard's Tale III. - kaland — 2 lemez
Battle Isle — stratégiai — 2 lemez
Battlehawks — szim./akcó — 2 lemez
Body Blovs — akció — 4 lemez
Bundesliga — ficimanager — 2 lemez
Chaos Engine — akció — 2 lemez
Civilization V855.05 — update lemez — 1 lemez
Creatures — mászkálós — 2 lemez
D-Day — stratégiai — 4 lemez
Desert Strike — helikopteres — 3 lemez
Diabolik 8. — akció — 1 lemez
Discovery — stratégia — 1 lemez
Dragon Wars — kaland — 2 lemez
Eastern E. Dizzy — mászkálós — 1 lemez
Elite — űrhajós — 1
Elvira II. — kaland — 7 lemez
Elvira — kaland — 5 lemez
Fighter Duell Pro. — rep.gép.szim. — 3 lemez
Firehawk — helikopteres — 1 lemez
Flies-Attack On Earth — kaland — 4 lemez
Fly Harder — akció — 2 lemez
Graham Taylor Soccer Ch. — foci — 2 lemez
Human Race — akció — 3 lemez
Ice Hockey Manager — demo — 1 lemez
Indy IV.Arcade — akció — 1 lemez
Legend 2. — kaland — 1 lemez
Liverpool — foci — 1 lemez
Megatraveller 2. — kaland — 3 lemez
Moonfall — űrhajós — 1 lemez
Oxyd — stratégiai — 1 lemez
Perfect General — stratégiai — 2 lemez
Populous II. — stratégia — 2 lemez
Populous — stratégia — 1 lemez
Powermonger — stratégia — 1 lemez
Rescue — helikopteres — 1 lemez
Short Grey — kaland — 5 lemez
Sim City De Luxe — stratégiai — 2 lemez
Sound Tracker - zeneszerk. — 5 lemez
Spoils of War — stratégiai — 2 lemez
Storm Across Europe — stratégia — 1 lemez
Street Rod — autós — 2 lemez
Tischtennis — ping-pong — 1 lemez
Total Eclipse — kaland — 1 lemez
Tracon II. — légirányító — 2 lemez
Tracon II.Europe — kieg.disk — 2 lemez
Tractor Beam — ügyességi — 1 lemez
Transworld — stratégia — 1 lemez
Vector Storm — akció — 1 lemez
Vroom — autóverseny — 2 lemez
Woody's World — mászkálós — 3 lemez
World Class Cricket — cricket — 1 lemez

SPIRIT OF EXCALIBUR
— kaland — 3 lemez

Az itt felsorolt programokból mindenki összeválogathatja a neki szükséges programokat. Egy adott játék neve és típusa után feltüntettük a lemezszámot is. Ennek figyelembevételével kérjük a megrendelést összeállítani!

1519 BUDAPEST, Pf:363.

zongorával). Szerkesztés közben az azonosítójukkal hivatkozunk rájuk, hexa 0000-tól 001F-ig (természetesen nem kötelező mind a 32 hangszerhelyet kitöltenünk). A hivatkozás a default hangszerre vonatkozik, amelyet a **SAMPLE** felirat melletti nyilak használatával jelölünk ki. A default hangszer neve és az azt tartalmazó lemez azonosítója a **SAMPLE NAME** felirat mellett látható.

A hangszerekre a decimális azonosítójukkal hivatkozhatunk. A választás a **PRESET** felirat melletti nyilak segítségével történik, az azonosító változtatásával a **SAMPLE NAME** felirat mellett is folyamatosan megjelenik az aktuális hangszer neve. Ha a hangszert használni akarjuk, akkor válasszuk a funkciók közül a **USE PSET** feliratot. Ekkor a hangszerhez tartozó paraméterek betöltődnek a memóriába (System Request felirat kéri a megfelelő lemezt a meghajtóba), és automatikusan hozzárendelődnek a hangszerpark aktuális azonosítóhoz, azaz a **SAMPLE** mellett álló értékhez. Ha a hangszer már egyszer be lett töltve a memóriába, akkor a klaviatúra segítségével már zenélhetünk is vele.

Nézzünk egy konkrét példát: tegyük fel, hogy a 023, 045 és a 114 azonosítójú hangszert akarjuk a megszerkesztendő zenénk hangszerparkjaként alkalmazni. Állítsuk a **SAMPLE** melletti számot 0001-re, a **PRESET** mellettit 0023-ra, és válasszuk a **USE PSET** feliratot. A 0023 azonosítójú hangszer betöltődik lemezről és hozzárendelődik a **SAMPLE 0001** hangszerhez. Léptessük a **SAMPLE** értéket **0002**-re, a **PRESET** mellettit **45**-re... és így tovább. Ha ezután a **SAMPLE** értékét visszaállítjuk **0001**-re, akkor a program a 023 azonosítójú hangszerre fog „gondolni”.

A program állandó nyilvántartást vezet arról, hogy milyen hangszerek állnak rendelkezésre, így tehát ha törlünk egyet, akkor nemcsak a hangszert tartalmazó lemezt kéri a törléshez, hanem az ST-00-t is, hogy módosítsa a nyilvántartást. Ugyanez történik a hangszer átnevezésénél is, vagy — azoknál a verzióknál, amelyekben beépített digitalizáló rutin is megtalálható — „új hangszer”-ek kreálásánál. A V2.3 verzióban nincs digitalizálási lehetőség.

- A **SAMPLE** alatti feliratok az aktuális hangszer néhány saját jellemzőjét tartalmazzák (a nyilakkal ezek is állíthatóak).
- A **VOLUME** azt a hangerőt jelzi hexa 0000-tól 0040-ig, amellyel a hangszer megszólal (0040 a max. hangerő, 0000 esetén csend honol a hangcsatornán).
- A **LENGTH** a hangszer-adatok teljes byte-hosszát jelzi hexadecimálisan. Ezt hangszernél nem célszerű állítgatni, mert esetleg meglepetések érhetnek bennünket: ha növeljük, megszólal az utoljára használt, az aktuálisnál hosszabb hangszer lecsengése. Jól használható viszont digitalizált szövegeknél, amikor pl. csak a szöveg első részét akarjuk megszólaltatni (persze egy darabig eltart, míg beállítjuk a pontos értéket).
- A **REPEAT** egy ismétlési tényező, ami azt határozza meg, hogy a hangszer adatok **REPLEN**-ben megadott hossza — a **LENGTH**-ben megadottak elhangzása után — hányszor ismétlődjön.
- A **REPLEN** az ismétlendő byte-hossz, ami — értelemszerűen — maximum a **LENGTH** után álló értékig terjedhet. Ha hangszernél alkalmazzuk — optimális beállítás esetén — a doromb hangjához hasonló hatást érhetünk el vele (dob típusú hangszereknél kevésbé hatásos). Ha a „hangszer” digitalizált szöveg, akkor — **LENGTH = REPLEN** esetében — a szöveget teljes egészében ismételhetjük, vagy — **LENGTH > REPLEN** esetében — a szöveg elhangzása után a szöveg eleje ismétlődik.

Ez utóbbi két jellemző értelmezését a későbbiekben egy picit tovább boncolgatjuk, mert működésük megértéséhez még további információkra van szükségünk a programról.
Miután befejeztük a hangszerpark kiválasztását, már neki is kezdhetünk a készülő zene egy paneljének megszerkesztéséhez.

Panel szerkesztése

Egy igazán jó zene elkészítésének alapja az egyes elemeknek (panelek) a precíz kidolgozása. Ehhez a Soundtracker kiváló és egyszerű lehetőséget biztosít.
Egy zenéhez összesen 64 panelt szerkeszthetünk, 0000-0063 azonosítóval (természetesen mindegyiket külön hangszerparkkal szerelhetjük fel), amelyeket tetszőleges sorrendben (akár ismételve is) szólaltathatunk meg. Az összefűzésükre a program 128 ún. pozíciót (**POSITION**) biztosít. Ezek a pozíciók határozzák meg a zene végleges formáját, ugyanis a legyártott panelek abban a sorrendben szólalnak meg, ahogyan a pozíciókhoz hozzárendeljük őket (tehát először az elsőhöz rendelt panel, aztán a másodikhoz... és így tovább). Egy panel hozzárendelése egy pozícióhoz hasonlóképpen történik, mint a **SAMPLE** funkciónál: a **POSITION** számlálóját 0000-ra állítjuk, majd a **PATTERN** számlálóján beállítjuk annak a panelnak az azonosítóját, amely először fog megszólalni. Ha a **POSITION** számlálót 0001-re léptetjük, akkor a program megjegyzi, hogy melyik panel szólal meg először.

Ez persze még nem elég: a **PATTERN** alatt lévő **LENGTH** azonosító tartalmazza a zene aktuális hosszát, pozíciókban. Ez azt jelenti, hogy lejátszáskor (**PLAY**) annyi pozíció szólal meg, amennyi a **LENGTH**-nél be van állítva. Ha tehát azt akarjuk, hogy **PLAY** parancsra a 0000-0016 pozíciókhoz rendelt panelek szólaljanak meg, akkor a **LENGTH** értékét 0017-re kell állítanunk.

Egyelőre még nincs mit lejátszanunk, térjünk hát vissza a szerkesztéshez. A panel szerkesztésénél először is meg kell határoznunk, hogy melyik azonosítóval jelölt panel lesz a munka tárgya: vigyük a kurzort a képernyő alsó részére; click-mouse után lilára színeződik, és a rendszer várja a — két decimális számjegyből álló — azonosító begépelését. Ez a szerkesztőtábla felett, a **DISK STATUS** felirat előtt álló ablakban fog megjelenni. Mint már említettük a program 64 db panelt képes felismerni, tehát a megadott érték 00-63 intervallumba kell, hogy essen (ha 63-nál nagyobb számot adunk meg, a program nem zavartatja magát a felhasználó hibájától: kivon az értékből 64-et és az eredmény által azonosított panelt teszi aktuálissá).
A képernyő alsó részén lévő szerkesztő-területen láthatóak az aktuális panel adatai. Ez a terület 5 oszlopra van felosztva: az első oszlop az ütem sorszámát, a többi a négy hangcsatornán megszólaló hang kódját jelzi.
Az oszlopok a szerkesztő-terület közepén egy szürke színű szerkesztő-sorral vannak félbevágva. Ez a sor tartalmazza az aktuális, azaz éppen szerkeszthető ütemet. Az egyes ütemek között — egyenként — a '↑' és a '↓' billenyűkkel mozoghatunk fel/le, a gyorsabb mozgást az 'F6-F10', billentyűk segítik:

'**F6**': a 00. ütemre áll.
'**F7**': a 15 ütemre áll.
'**F8**': a 31. ütemre áll.
'**F9**': a 47. ütemre áll.
'**F10**': a 63. ütemre áll.

A sor elején látható egy piros színű négyzet, a szerkesztő-kurzor, ami meghatározza, hogy az adott hangcsatornán megszólaló hang kódjának melyik részét változtathatjuk meg. A szerkesztő-kurzort a '⇒', illetve a '⇐' billentyűkkel tudjuk jobbra/balra mozgatni. Ha valamelyik csatornán a hangkódot átjavítottuk, akkor a kurzor automatikusan a hangcsatorna következő ütemére lép. Ha az ütemben további változtatást akarunk, akkor a kurzort a kurzorbillentyűk segítségével vissza kell léptetnünk az ütemre.

Zongora üzemmód

Most már tudjuk, hogyan kezeljük a szerkesztőt, válasszuk ki tehát, hogy melyik hangszerrel akarjuk az első hangot megszólaltatni. Ez a **SAMPLE** paraméterének beállításával történik. Ha az adott hangszert már egyszer betöltöttük a memóriába (használtunk már vele kapcsolatban **USE PSET** parancsot), a billentyűzet segítségével lezsűrizhetjük milyen hangokat lehet vele kicsikarni. A billentyűzet mintegy két oktávos zongoraklaviatúraként üzemel, az alábbi felosztás szerint (D-1 az első oktáv d hangját, F#2 a második oktáv fisz hangját jelenti; továbbá megjegyeznénk, hogy a hazánkban h-nak nevezett hang angolszász területen használt megfelelője a b):

C-1	—	'Y'	C-2	—	'Q'
C#1	—	'S'	C#2	—	'2'
D-1	—	'X'	D-2	—	'W'
D#1	—	'D'	D#2	—	'3'
E-1	—	'C'	E-2	—	'E'
F-1	—	'V'	F-2	—	'R'
F#1	—	'G'	F#2	—	'5'
G-1	—	'B'	G-2	—	'T'
G#1	—	'H'	G#2	—	'6'
A-1	—	'N'	A-2	—	'Y'
A#1	—	'J'	A#2	—	'7'
B-1	—	'M'	B-2	—	'U'

A harmadik/negyedik oktáv is az iménti billentyűkkel érhető el, ehhez azonban az '**F2**' funkcióbillentyű megnyomásával át kell váltanunk rájuk. Az első/második oktávhoz az '**F1**' megnyomásával térhetünk vissza. Egyes hangszereknél csak az első két oktáv használható, másoknl viszont belép egy ötödik is, ilyenkor az 'I', 'O', 'P', '8', '9', '0' billentyűk megnyomása is hang megszólalását fogja eredményezni.

Figyelem! Csak akkor kapunk hangot a fentiekben említett billentyűk megnyomására, ha a szerkesztőterületen lévő piros négyzet valamelyik hangcsatornához tartozó hangkód legelső karakterén áll! Hogy miért?

A hangok kódolása

A panel szerkesztését az *EDIT* ikon választásával kezdhetjük meg. A kurzor kék színűre vált és már neki is állhatunk kódolni a megszólaltatni kívánt hangokat.

Mint már említettük, egy panel 64 ütemből áll. Minden ütem négy különböző hangkódot tartalmaz, amelyek az egyes hangcsatornákon megszólaló hangokat határozzák meg aszerint, hogy melyik oszlopban állnak.

Egy hangot egy 8 jegyből álló kód definiál, pl. D#21A000

A kód első öt jegye a hangra és hangszerre vonatkozik, míg az utolsó hárommal különféle manipulációkat végezhetünk a hanggal: húzhatjuk, vonhatjuk, bonthatjuk, egyszóval mindenféle szörnyűséget követhetünk el vele. Ez már szinte a végtelenségig tágítja a program — amúgy sem túl szűk — zenei lehetőségeit. Nézzük sorban miket művelhetünk azokkal a szerencsétlen hangokkal:

A hang meghatározása

Az első három jegy jelzi magát a *megszólaltatott hangot*. Esetünkben ez a második oktáv **disz** hangja, amit a '3' billentyű lenyomásával értünk el. A kód ezen pozícióját csak akkor tudjuk szerkeszteni, ha a piros négyzet a kód legelső helyén áll. Ilyenkor a program a default hangszerrel megszólaltja, majd regisztrálja a leütött billentyűhöz tartozó hangot és a hangcsatorna köv. ütemére lépteti a szerkesztőt.

A hangszer meghatározása

A 4.-5. — hexadecimális — kódjegy határozza meg, hogy a hangnak *a hangszerpark melyik tagjával kell megszólalnia*, azaz a kívánt hangszer *SAMPLE*-nél szereplő azonosítójának kell itt szerepelnie (a példában a **disz** hangot tehát az 1A azonosítóval jelzett hangszer fogja megszólaltatni).

A hangszert jelző két jegyet a hang bejuttatásánál (ld. az előbbi pontot) a program automatikusan — a default hangszer (tehát amelyik a billentyű megnyomásakor megszólalt) azonosítójaként — tárolja, de ez direkt módon bármikor átírható. Ez nagyon praktikus dolog, mert ha át kívánunk hangszerelni egy panel(rész)t, akkor nem kell az összes hangot újra bepötyögnünk, elég csak ezt a két kódjegyet átírnunk a kívánt hangszer azonosítójára.

További hasznos tulajdonság: áthangszereléskor nem fontos az összes, új hangszerrel megszólaltatott hangnál átírnunk ezt a kódrészt, elegendő csak az első hangnál, a következőket egyszerűen csak nullázzuk ki. Ezt a **Soundtracker** azon tulajdonsága indokolja, hogy *ha a kód 4.-5. jegye 0*, akkor a program *az adott csatornán utoljára meghatározott hangszerrel* fogja megszólaltatni a hangot.

BATMAN / JOKER-PENGUIN *(C64, Amiga)*

Úgy 50 éve történhetett, valahol az USA-ban. A rádióból Glenn Miller-zene áradt, az utcákon vidám emberek sétáltak és értetlenül szemlélték az az újságok ijesztő híreit, amelyek az Európában zajló háborúról szóltak. Egy ilyen újságosbódéhoz lépett oda egy elegáns tweed-öltönyt és szalmakalapot viselő fiatalember, és egy színes füzetkére mutatva a következő kérdést intézte az újságoshoz (*nyelvi akadályok elkerülése céljából a beszélgetést szinkronizáljuk*):"**Ne haragudjon már, de mi az ördög az ott**?!". Az újságos megtörölte az orrát (az elmúlt héten egy kicsit megfázott), majd eképp szóla:"**Hát az ottan egy képregény vóna...**" A fiatalember elhúzta a száját, de némi aprópénzt kotort elő a zsebéből és vett egyet a füzetből. Kissé eltartotta magától, hogy alaposabban megvizsgálhassa szerzeményét. A címlapon ez állt: BATMAN 1. szám...

A fenti kis eset óta fél évszázad telt el és a világban sok minden megváltozott: Európában nincs háború, Glenn Miller is elég ritkán megy a rádióban (*nem baj, van helyette* Bros), sőt az újságos is kigyógyult a náthájából... A BATMAN-füzetek azonban nem változtak: azóta is havonta megjelennek, sőt a füzetek mellett kéthavonta könyvet, félévente (fél)évkönyvet kap a BATMAN-re szomjazó közönség. A sorszámozásról persze leszoktak a kiadók, ugyanis már nehezen férne el a borítón... BATMAN nem változik, csak az idők: a képzeletbeli Gotham City nemeslelkű és keményöklű fekete lovagja, valamint Robin nevet viselő elválaszthatatlan társa az eddig megjelent n részben már minden elképzelhető (és elképzelhetetlen) ellenféllel harcoltak — a japán agresszoroktól kezdve, az arab terroristákig és a világűrből érkezett gonosz idegen lényekig. Örökös ellenfelei közé tartozik két meglepő figura is: PENGUIN (kövér, szivarozó bácsi, pizsamanadrágban, zakóban valamint esernyővel) és JOKER (szélesmosolyú gyilkológép).

Egészen 1989-ig úgy tűnt, a két legnépszerűbb képregényfigura, SUPERMAN és BATMAN versenye döntetlen. Idén azonban megjelent a BATMAN-film a mozikban, amelyhez a rendezőknek a lehető legjobb színészgárdát sikerült összeverbuválni: a férfi főszerepet *Michael Keaton*, a nőit *Kim Basinger* játsza, a filmbeli JOKER pedig *Jack Nicholson*. A film már eddig is dollármilliókat hozott a forgalmazó konyhájára, de még ezt is túlszárnyalja a nyomán kitört BATMAN-mánia (*ha úgy jobban tetszik*: BATMANIA). BATMAN-jelvény, BATMAN-póló, BATMAN-szappan, BATMAN-kanál, BATMAN-zokni, BATMAN-BATMAN... Beindult a showbusiness. A BATMAN-hisztéria szerves részét képezi az alábbiakban ismertetésre kerülő két játék is.

Az **OCEAN** már foglalkozott a témával anno 1986 tájékán: egy **HEAD OVER HEELS**-féle 3D mászkálós programban dolgozták fel a sorozat egy epizódját. Úgy látszik, a képregény copyright-jogait birtokló **Titan Books** céggel még mindig jó a kapcsolatuk, mert ismét "megszámítógépesítettek" két részt: a **PENGUIN** a *Bird in the Hand* (Madár a kézben) a **JOKER** az *A Fete worse than Dead* (Egy fétis rosszabb, mint a halál) című BATMAN-epizódon alapul. A játékok készítői két 21 éves diák, **Zach Townsend** és **Andrew Sleigh** korábbi munkáik alapján már ismert tagjai a programozótársadalomnak: ők készítették a *PLATOON*-t és a *RENEGADE III*. C-64 verzióját is. A két játék egyszerre jelent meg, és tulajdonképpen ugyanaz a program, csak néhány modul (a sprite-ok és a játéktér) cserélődött ki benne. Mivel a kezelés megegyezik, csak a megoldásokat tárgyaljuk külön.

A grafikai kivitelezés meglehetősen eredeti: ha egy ajtón átjutva egy új helyszínre kerülünk, akkor a program egy új ablakot nyit a képernyőn, és a cselekmény ott folytatódik. Amigán ez az ablakozási módszer már ismerős a **Workbench**-ből, de C-64-en még újdonságképpen hat. A térbeli megvalósítás a *HEARTLAND*-ban vagy *TIR NA NOG*-ban alkalmazott módszer szerint történik, tehát nem perspektivikus, hanem valós.

A játékot PORT2-ről irányíthatjuk joystickkel, illetve a '/',':','Z','X','*SPACE*' használatával a billentyűzetről. Az egyes joystick-mozdulatokra főhősünk a következőképpen viselkedik:

- 'jobbra': gyaloglás jobbra
- 'balra': gyaloglás balra
- 'fel': fordulás a túlsó oldal felé, vagy mászas fel
- 'le': fordulás az innenső oldal felé, vagy mászás le
- 'jobbra'/'balra'+'fel': felugrás a létrára
- 'jobbra'/'balra'+'le': leguggolás
- 'jobbra'/'balra'+'fel'+'tűz': rúgás fejre
- 'jobbra'/'balra'+'le+'tűz': leggugolás és rúgás lábra
- 'jobbra'/'balra'+'tűz': ha már használtuk a *Batarang*-ot, akkor bumeráng eldobása, ha nem, akkor ütés fejre
- 'le'+'tűz': ha tárgy előtt állunk, akkor annak a felvétele, egyébként belépés a parancsmenübe.

Mindkét játék célja az, hogy a játék szobáiban szétszórt különböző tárgyakat (sárga kockák jelzik őket) összegyűjtve és felhasználva (már amelyiket lehet...) a játékot 99%-ra teljesítsük. Ha egy tárgyat felvettünk, akkor a képernyőn megjelenik a NOW YOU HAVE felirat, valamint az imént felvett tárgy képe és neve. Összesen 12 tárgy lehet nálunk egyszerre. Ezeknek a képét a parancsmenüben vizsgálhatjuk meg.

A parancsmenü ikonvezérlési módszer alapján dolgozik. Felső részén az eddig teljesített százalékot láthatjuk. Alatta egy hangjegy található, amelynek választásával kikapcsolhatjuk a játékban a zenét.

A következő sorban három kezet láthatunk: az elsővel az aktuális tárgyat eldobhatjuk. Az aktuális tárgy meghatározása egyszerűen úgy történik, hogy rávisszük az egeret (sőt, bőregeret) és megnyomjuk a 'tűz' gombot. Mindkét játékban van néhány haszontalan tárgy, illetve olyan, amit csak egyszer kell használnunk. Ezeket alkalmadtán eldobhatjuk. Megjegyzendő, hogy egy szobában csak maximum négy tárgy lehet, tehát ha egyszerre ennél többet akarunk eldobni, akkor egy másik szobában kell folytatnunk a "szemetelést".

A második kézzel visszaléphetünk a játékhoz.

A harmadik kézzel az aktuális tárgyat tudjuk használni. Ha erre nem történik semmi, és a parancsmenüben maradunk, akkor a tárgy abszolút nem, vagy nem itt használható fel. Ha a program visszatér a játékhoz, akkor BATMAN felhasználta a tárgyat — csak az a kérdés, hogy mire...

A kezek alatt egy felismerhetetlen dolgot ábrázoló ikon található. Választásával újraindíthatjuk a játékot.

A képernyő alján négy grafikon látható, amelyek a főhősünkre vonatkozó információkat jelzik. Az első mutatja az energiánkat, a második az életerőnket, a harmadik az állóképességünket, a negyedik pedig fogalmunk sincs mit (talán önbizalom). Mind a négy tulajdonság folyamatosan csökken, akkor is, ha egy helyben állunk vagy a menüben vagyunk (nem beszélve az ellenfelek támadásairól...). Ha valamelyik teljesen elfogyott, akkor a menüben pittyegő hangjelzés is figyelmeztet bennünket. Amikor az összes tulajdonság grafikonja nullát mutat, a játék véget ér és a program közli velünk, hogy hány százalékot sikerült teljesítenünk. Mind a négy tulajdonság együtt növelhető a nálunk lévő ételek és italok (kóla, limonádé, répa stb.) "használatával", azaz elfogyasztásával.

Ennyi talán elég is lesz a kezelésről, jöjjenek tehát a megoldások. Nem lépésről-lépésre receptet adunk, hanem az egyes tárgyak funkcióját ismertetjük. Az útvonal és a sorrend megválasztása egyénileg történik, a mellékelt térképek használatával valószínűleg már nem fog nagy nehézséget okozni senkinek. Kezdjük a *JOKER*-rel:

JOKER bátyó, a huncut gyilkológép már megint nem fért a bőrébe: elrabolta BATMAN elválaszthatatlan cimboráját ROBIN-t, és föld alatti labirintusában tartja fogva. Abban reménykedik, hogy barátja kiszabadítására igyekvő főhősünk csapdába esik és végre leszámolhat vele. A játék célja tehát ROBIN kiszabadítása, aki a térképen R-rel jelzett szobában lóg egy póznán. Ehhez JOKER *kötelére* van szükségünk, *ő viszont* csak a bérgyilkosait uszítja ránk, személyesen nem képviselteti magát. JOKER megrögzött szenvedélye az óragyűjtés, a legszebb darabokból a labirintusban kiállítást is rendezett (a térképen 1-től 10-ig jelölve). Ha az összes órát megrongáltuk, akkor olyan dühbe gurul, hogy előjön rejtekhelyéről és egy borotvát lengetve próbál felelősségre vonni bennünket. Ekkor "rábeszélhetjük", hogy adja szépen oda azt a kötelet.

A még megrongálandó órákat a parancsmenü alsó sorában is láthatjuk, a sorrend nem fontos. Nézzük sorban milyen tárgyakkal találkozhatunk a játékban:

Villanykörte (LIGHT BULB): BATMAN házában található. Ha a ház sötét helyiségében használjuk, akkor egyrészt megláthatjuk a szobában lévő két tárgyat, másrészt 9%-ot kapunk. Használata után eltűnik tárgyaink közül.

Gázmaszk (GAS MASK): A villanykörtével megvilágított szobában vehetjük fel. Miután a tetőről lemásztunk a létrán, azonnal használjuk, mert JOKER labirintusa

mérges gázzal van elárasztva, és nagyon gyorsan elfogy mindenféle energiánk. Használata 15%-ot eredményez. Csak egyszer kell használnunk.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): A *gázmaszk* mellett van. Érdekes módon arra szolgál, hogy a sötétben lássunk vele. Az első ilyen szobában kell használnunk, 7%-ot kapunk érte. Sötét szobában is kóvályoghatunk, csak az egy kicsit körülményes. A zseblámpát elegendő egyszer használnunk, de ne tegyük le a későbbiekben sem.

Batarang: Ütlegelés illetve rugdosás helyett használható szerszám. Használata után (6%) a 'jobbra' vagy 'balra' mozgatásnál (a 'tűz' nyomva tartása mellett) bumerángokat hajigálhatunk, amelyek kétháron másodpercre megbénítják a ránk támadó ellenségeket. Ez elég idő arra, hogy elillanjunk a helyszínről.

Fülek (EARS): A Denevérember speciális ultrahangos, valamint audiovizuális walkman-je. Használatakor 4%-ot kapunk. Az adásban éppen ROBIN látható, amint segítségért kiabál (HELP ME! HEAD FOR COAST).

WC-papír (TOILET ROLL): Vannak bizonyos halvány elképzeléseink arról, hogy a gyakorlatban milyen célokat szolgál ez a dolog, de a játékban nem találtuk **azt** a helyiséget. Lehet használni, de semmi sem történik.

Tej (PINT OF MILK): Használatakor növekszik az összes tulajdonság értéke. Egyébként igen visszataszító ital.

Hal (FISH): A tejhez hasonlóan működik, de csak akkor tudjuk megenni, ha már használtuk a *protézist*.

Napszemüveg (SHADES): Az egyik szobában ivfény világít (tiszta fehér az eész). Ha itt használjuk, normálisra vált a világítás és 5%-ot kapunk.

Harmónika (HARMONICA): Kiváló szerszám. Használatával a járókelőket édesded muzsikaszóval (a BATMAN-indulóval) szórakoztathatjuk. Másra nem jó.

Sárgarépa (CARROTS): Magas C-vitamin tartalmáról ismert zöldségféle. Növeli az energiapontokat.

Protézis (FALSE TEETH): Csak akkor tudjuk megenni a halat, ha már használtuk. Ez egyébként még 4%-ot is eredményez.

Coca Cola: A tejhez hasonló hatású és minőségű nedű. Ptúj!

Tőr (DAGGER): Bárhol használható, de fogalmunk sincs, hogy mit eredményez — százalékot nem.

Kalapács *és szögek* (HAMMER AND NAILS): Néhány szobában olyan ajtókat találunk, amelyek ide-oda mozognak. Ez meglehetősen megnehezíti az átkelést rajtuk, viszont ha egy ilyen szobában használjuk a kalapácsot és a szögeket, akkor az összes mozgó ajtó megáll (elegendő tehát egyszer használni). 6%-ot eredményez.

Sült csirke (CHICKEN): Finom husi, növeli az energiapontokat.

Fényképezőgép (CAMERA): Használatával egy szép csoportképet készíthetünk a családi mosoly-albumba a JOKER-bagázs összes tagjáról. Jópofinak van a programban, semmire sem használható.

Kókuszdió (COCONUTS): Elfogyasztásával növelhetjük az energiapontokat.

Fapapucs (CLOGS): Bármelyik szobában használható, de nem történik semmi — legalábbis nekünk úgy tűnt.

Pénz (MONEY): Abban a szobában kell felhasználnunk, ahol a játékautomata van. Tulajdonképpen végtelen számú pénzünk van: annyiszor kell használnunk, amíg a gépen nem nyerünk (három azonos figura áll be rajta). Első használatkor 7%-ot kapunk. Ha nyertünk, akkor megjelenik egy tárgy, amiről felvétele után kiderül hogy egy joker-kártya. *C-64-esek figyelem*! Akik az *IKARI* cracker-brigád *TRI-DOS* fedőnéven garázdálkodó tagja által feltört verzióval rendelkeznek, azok ne forszírozzák ezt a játékos ügyet: ha nyernek, a program azonnal *kifagy*! A feladat enélkül is teljesíthető.

Joker: Azután vehetjük fel, miután nyertünk a játékautomatán. Két szobaajtón nem tudunk átmenni: mindkettő JOKER arcát ábrázolja. Ha ilyen ajtó előtt használjuk a kártyát, akkor átmehetünk rajta. 8%-ot kapunk érte.

Csípőfogó (WIRE CUTTERS): JOKER óráinak a megrongálására szolgál. A térképen számokkal jelölt szobákban kell használnunk (a sorrend nem számít!), mire az órák eltűnnek. Első használatkor 10%-ot kapunk. Ha mind a 10 órát eltüntettük, nemsokára megjelenik a Dózsamezbe (lila zakóba) öltözött JOKER is, és egy borotvával hadonászva próbálja felszabadlani hősünket.

Kötél (ROPE): Miután megjelent JOKER, rugdossuk addig, amíg röptében el nem ejt egy tárgyat. Ez a kötél, amellyel el kell mennünk a ROBIN cellájául szolgáló szobába, és ott használnunk. Ezzel a játékot teljesítettük. A program közli, hogy megmentettük Robin-t (YOU HAVE RESCUED ROBIN), valamint hogy hány százalékot teljesítettünk a játékból. Jöhet a *PENGUIN*...

Mr. PENGUIN hasonló kaliberű gazember, mint JOKER. Egy ideig börtönben üldögélt eddigi viselt dolgai miatt, de nemrégiben kiszabadult és megvásárolt egy esernyőgyárat. Speciális komputert szerkesztett, amelynek segítségével robotpingvineket gyárt. A szörnyű pingvinhordákkal át akarja venni a hatalmat a világ felett. Már csak elegendő számú pingvinre van szüksége célja eléréséhez. A játékban a cél, hogy bejussunk PENGUIN házába és megállítsuk az ördögi számítógépet...

Ismét BATMAN házikójából indulunk, ahol először is fel kell vennünk az összes ott található tárgyat, majd a kijárat mellett található szerszámkészlettel megjavítanunk fő hősünk elromlott személyi számítógépét (a startszobában). Ezután el kell helyeznünk benne a vezérlő lemezt, majd indulhat a kaland...

Álorr (FALSE NOSE): A startszobától balra található és BATMAN álcázására szolgál. Bármelyik szobában használhatjuk: fő hősünk lila szint ölt, és alkalmazása esetén kb. egy percig nem fog ránk támadni senki. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Batarang: Az előző játékból már ismerős lehet, használata után bumerángokat dobálhatunk korlátlan mennyiséggel, valamint 4%-ot kapunk érte.

Szerszámkészlet (SET OF TOOLS): BATMAN háza előtt van. A startszobában, a számítógépünk konzoljánál kétféle üzenet is meg szokott jelenni a bal felső sarokban: az egyik szerint be kellene tennünk egy lemezt, a másik pedig azt állítja, hogy a "BATCOMPUTER" üzemen kívül van. Ez utóbbi állapotot a szerszámkészlet használatával megszüntethetjük. Teljes 1%-ot kapunk érte, valamint betehetjük a vezérlőlemezt (ld. a következő tárgyat).

Vezérlő lemez (CONTROL DISK): A BATCOMPUTER megszervizálása után kell a startszobában használnunk. 1%-ot eredményez.

Kézigránát (HAND GRENADE): Bármelyik szobában használható, de nem derült ki, hogy mire szolgál.

Álkulcs (LOCKPICK): Használatával PENGUIN mester áruházába juthatunk be az egyik tetőről. Erre az adott helyszínen a bal felső sarokban megjelenő TAKE YOUR PICK (Vedd elő az álkulcsodat!) felirat is figyelmeztet bennünket). 7%-ot kapunk érte.

Kulcs (DOOR KEY): PENGUIN áruházában illetve házában található zárt ajtókon való átjutásra szolgál. Első használatakor 8%-ot kapunk.

Szaloncukor (SWEET): Kaja, növeli az energiapontokat.

Edzőcipő (TRAINERS): Bármelyik szobában használható. Ezután kb. 30-40 másodpercig kétszeres sebességgel mozoghatunk. 2%-ot kapunk érte, de sajnos csak egyszer használható.

Liftkulcs (LIFT KEY): PENGUIN áruházában ennek használatával (a térképen LIFT felirattal jelzett szobában) tudunk lejutni az alsó szintre — majd vissza. 6%-ot kapunk érte.

Pirítós (TOAST): Étel, növeli az energiapontokat.

Tükörtojás (BOILED EGG): Étel, növeli az energiapontokat.

Kötél (ROPE): Segítségével tudunk feljutni az áruházban abba a szobába, ahol a mágnest illetve az azonosítási kártyát felvehetjük. A feljutás abból a szobából történik, ahol a bal felső sarokban TWO HALVES feliratot látunk illetve ahol felvehetjük a tükörtojást. Használatakor a kötél megjelenik a szoba közepén, és akár egy létrán, felmászhatunk rajta a felettünk lévő szobába. 12%-ot kapunk érte.

Mágnes (MAGNET): Akkor vehetjük fel, miután a kötél használatával feljutottunk az áruház titkos szobájába. Bármelyik szobában használhatjuk egyszer, ahol robotok mászkálnak ide-oda. Halvány sejtelmünk sincs, hogy mire szolgálhat, mindenesetre 6%-kal gazdagabbak leszünk utána.

Dobónyíl (DART): Ha feljutottunk a titkos szobába, a falon egy ökörszem-játék tábláját láthatjuk. Ha itt használjuk a dobónyilat, akkor megjelenik a földön az *azonosítási kártya*, amelynek segítségével a későbbiekben bejuthatunk PENGUIN házába. 18%-ot kapunk a nyíl használatáért.

Limonádé (LEMONADE): Frissítő nedű, növeli az energiapontokat.

Torta (CUP CAKE): Étel, növeli az energiapontokat.

Azonosítási kártya (PASS CARD): PENGUIN házának bejárata előtt egy felirat jelzi nekünk, hogy nehogy kihagyjuk ezt az ajtót — ami persze zárva van. Az azonosítási kártya használata után tudunk átjutni rajta, 9%-ot kapunk érte. Nemsokára találkozhatunk magával a kövér, de jólöltözött PENGUIN-nel is, aki egy esernyővel próbál púpokat elhelyezni a fejünkön.

Zseblámpa (FLASHLIGHT): Miután bementünk PENGUIN házába sötétség fogad bennünket, ami a zseblámpa használatával eloszlatható. 9%-ot eredményez.

Videokazetta (VIDEO TAPE): PENGUIN házában két helyen egy-egy videomagnó található. Úgy látszik, nincs benne kazetta, mert csak mákostészta látható a képernyőn. Miután egy ilyen szobában használtuk a videokazettát, érdekes műsor veszi kezdetét: számok szaladgálnak a képernyőn. Nem sikerült rájönnünk, hogy ezek mire utalhatnak, mindenesetre 1%-ot kapunk érte.

Tőr (DAGGER): Akárcsak a JOKER-ben, itt sem találtuk, hogy mire szolgálhat.

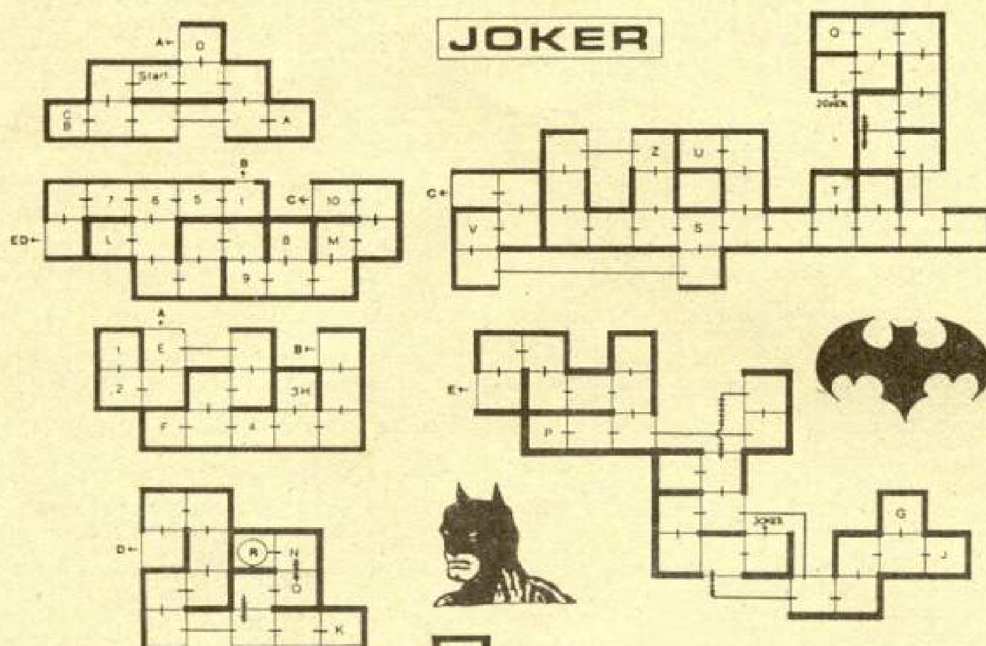
Trombita (TRUMPET): Hasonló szerepet játszik, mint a JOKER-ben a szájharmonika. Ördögi dallamokat csiholhatunk ki vele (pl. a BATMAN indulót), egyébként semmire sem jó.

Banán (BANANA): Étel, növeli az energiapontokat.

Játéklemez (GAMES DISK): PENGUIN számítógépénél kell használnunk, ami a BIG TURN OFF (A nagy kikapcsolás) feliratú szobában található. Használatakor 10%-ot kapunk és a képernyőn megjelenik a COMPUTER STOPPED (A számítógép leállt) felirat, valamint az, hogy hány százalékot sikerült teljesítenünk. The End.

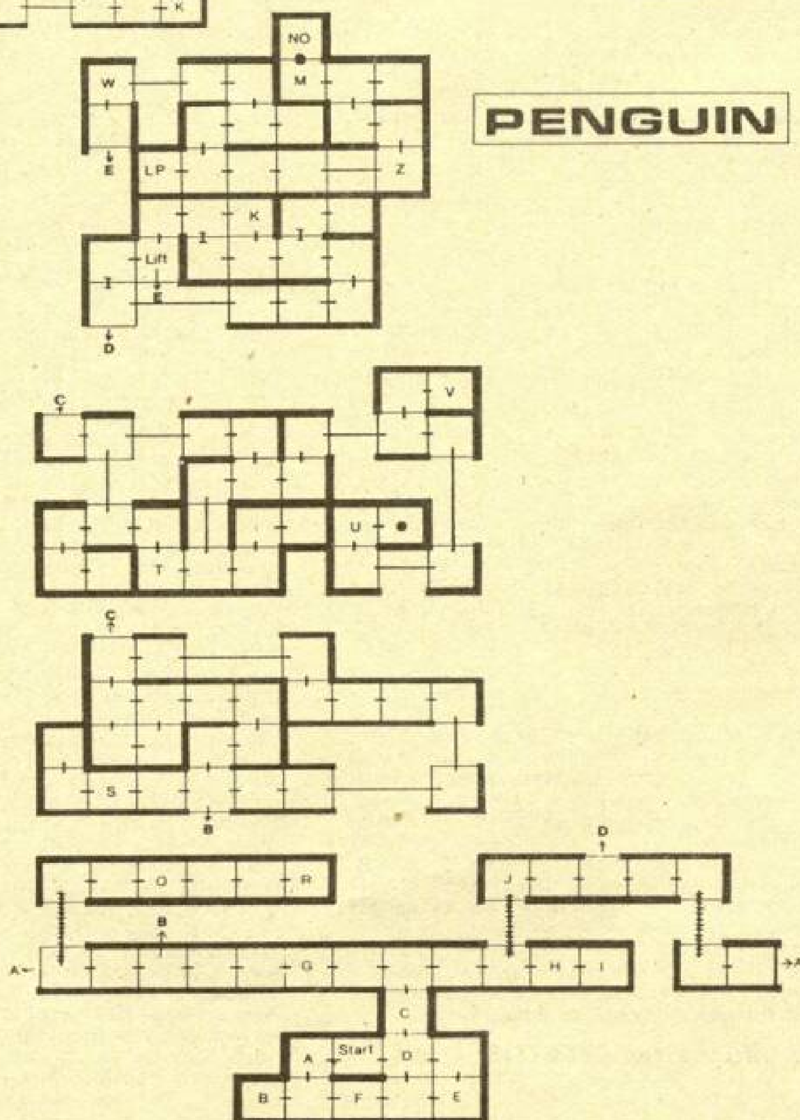
Ezek lettek volna a két *BATMAN* megoldásai. Az IKARI-féle *JOKER* UNLIMITED

ENERGY Y/N kérdéssel jelentkezik be, a PENGUIN-hez szolgálunk egy cartridge-poke-kal: 32159,181. Az Amiga-változat majdnem teljesen megegyezik a C-64-el, az eltérések a következők: a térképen jelölt tárgyak helyén valamelyik más tárgy található, a menüben az energiát egy BATMAN-fej mutatja, valamint egyes szobákban más feliratok vannak.



Jelmagyarázat

A – Villanykörte
B – Gázmaszk
C – Zseblámpa
D – Batarang
E – Fülek
F – WC-papír
G – Tej
H – Hal
I – Napszemüveg
J – Harmónika
K – Sárgarépa
L – Protézis
M – Coca Cola
N – Tőr
O – Kalapács
P – Sült csirke
Q – Fényképezőgép
R – Robin
S – Fapapucs
T – Pénz
U – Joker
V – Csípőfogó
Z – Kókuszdió



Jelmagyarázat

A – Álorr
B – Batarang
C – Szerszámkészlet
D – Vezérlő lemez
E – Kézigránát
F – Álkulcs
G – Kulcs
H – Szaloncukor
I – Edzőcipő
J – Kötél
K – Liftkulcs
L – Pirítós
M – Tükörtojás
N – Mágnes
O – Azonosítási kártya
P – Dobónyíl
Q – Limonádé
R – Zseblámpa
S – Videokazetta
T – Tőr
U – Trombita
V – Banán
W – Torta
Z – Játéklemez

ELITE 1-2.rész *(C64, Amiga)*

Szereted a lövöldözős játékokat? Szereted a stratégiai játékokat? Szereted a 3D grafikával készült *Dark Side*-típusú játékokat? Vagy inkább a kalandos vagy üzleti jellegű játékokért rajongsz? Néhán inkább olyan programokat kedvelsz, amelyekkel hetekig, hónapokig, vagy akár évekig is lehet játszani? Esetleg MINDEZ EGYÜTT?! A megoldás: az *ELITE*. Ez a játékok játéka, az alfa és az omega, a csodálatos nonpluszultra. Egy életjáték: egy életen át játszhatunk vele, és nem lehet megúnni.

Milyen ez a leírás? Hosszú. Nagyon hosszú — tehát folytatásokban közöljük, hogy egyszerre ne foglaljon el túl sok helyet egy számban. A leírás a **FIREBIRD** által 1984-ben megjelentetett (Uristen, de rég volt!) C-64 verzión alapul, de ugyanúgy használható a PLUS/4-változatnl is, mivel ezt 64-ről konvertálták. Az Amiga-verzio 1988. karácsonyára jelent meg, és csak annyit tudunk elmondani róla: csodálatos! Nemcsak a grafikai kidolgozásban, hanem néhány más dologban is eltér elődjétől. Ezekre a továbbiakban — szükség szerint — ki fogunk térni.

Bevezetés

„Valahol egy messzi-messzi galaxisban..." — kezdhetnénk a leírást, de félő, hogy a **Lucasfilm Ltd.** beperelne bennünket copyright-jogok megsértéséért. Így tehát a modern népmesék kedvelt indításánál maradunk: *„Egyszer lesz, hol nem lesz, lesz egyszer — egy galaxis"*. Egy galaxis, amely teli van a legkülönfélébb technikai szintű élőlényekkel lakott bolygókkal. Ezek a bolygók egy hatalmas egységbe, a Galaktikus Szövetségbe tömörülnek, amelynek tagjai — többé-kevésbé — békésen kereskednek egymással. Ennek megfelelően világűrben űrhajók százai száguldoznak ide-oda: kereskedelmi teherhajók, a megsemmisült hajók roncsait eltakarító űrkotrók, ősi többgenerációs hajók. Természetesen jelen vannak a szabadkereskedelmet gátló tényezők is: a kalózok. Ők a megélhetés egy egyszerűbb módját választották, miszerint az árut nem vásárlás, hanem kirablás és lemészárlás útján szerzik be. Ellenük próbálják biztosítani a bolygók környékét a Galaktikus Rendőrség vadászgépei, illetve a fejvadászok, akik a „halálos" vagy az „elit" minősítésű űrhajókra csapnak le a vérdíj megszerzése céljából. Mint minden normális science-fiction történetben, itt is megtalálhatóak az „idegenek", akik természetesen a Galaktikus Szövetség megdöntésére és leigázására törekszenek — ők a thargoidok. Leginkább a Szövetséghez tartozó galaxisok peremvidékén találhatóak meg, de előfordulhat az is, hogy beljebb is vagy akár a hipertérben (ld. később) portyáznak. Kellemetlenül erős harcosok...

A Galaktikus Szövetség 8 galaxis több, mint 2000 bolygóját foglalja magába. A különböző technikai fejlettségű bolygók eltérő szükségletei biztosítják, hogy az árukereskedelem teljes mértékben virágozzék, azaz egy jó üzleti érzékkel rendelkező kapitány biztosan megtalálja számítását. A bolygóközi kereskedelem a bolygók körül keringő *Coriolis* űrállomásokon keresztül bonyolódik. Ezeken megtalálható a kereskedelem összes feltétele árut adhatunk elvehetünk, további felszereléseket és fegyvereket vásárolhatunk stb.

Mi a játék célja? Nahát, ez egy jó kérdés. A válasz több összetevőből áll, amelyek egymásból következnek: elérni az ELITE veszélyességi besorolást, meggazdagodni, a felszerelést bővíteni, és végül — de nem utolsósorban — **ÉLETBEN MARADNI**. Ezenkívül a játékban előrehaladva különböző küldetéseket is kapunk:

- A **DANGEROUS** (veszélyes) besorolás elérésekor egy *Coriolis* űrállomáson megbíznak bennünket, hogy mentsük meg az élőlényeket egy szupernova felrobbanásától:
- Egy későbbi feladat végrehajtásához álcázó berendezést kell szereznünk egy olyan hajóról, amelynek van;
- Ha elértük az **ELITE** besorolást és birtokunkban van az álcázó készülék, a Galaktikus Szövetség megbíz bennünket, hogy semmisítsünk meg egy *Coriolis* állomást, amelyet a thargoid inváziós flotta rohamosztagjai elfoglaltak és megszállva tartanak. Ez a legkellemesebb része a játéknak, mert a thargoidok pont olyan jó vadászpilóták, mint az ELITE besorolással rendelkezők...

A Cobra Mk.III. űrhajó

A játékban a legfontosabb segítőtársunk egy **Cobra Mk.III** típusú űrhajó, amit a játék bejelentkezésekor némi Strauss-zenével körítve minden oldalról megcsodálhatunk. Ez a legmodernebb típusú közép-hatótávolságú, fegyveres kereskedelmi hajó. Ideális eszköz mindazoknak, akik a Galaktikus Szövetség áruforgalmában akarják megalapozni szerencséjüket. Hatótávolsága 7 fényév, azaz egy hiperűr-ugrással egyszerre ennyit tudtunk újratankolás nélkül megtenni. Fegyverzete — egyelőre — egy előre tüzelő pulzáló léter, de a törzsön ezenkívül még három, tetszés szerint kihasználható lézerágyú-állás található (jobbra/balra/hátra). További fegyverzet a nyomkövető rakéta-rendszer, illetve az energiabombák. Védelmi célokat szolgálnak az elöl és hátul található energiapajzsok. Ezeket és a Cobra többi energiát igénylő berendezéseit négy energiában szolgáltatja, amelyek automatikus energiagyűjtővel rendelkeznek, azaz „pihentetéskor" feltöltődnek.

A Cobra elméletileg egy együléses hajó, de hely van egy humanoid másodpilóta számára is. A hajó az alábbi főbb részekre osztható:

- A középső részen helyezkedik el a rakodótér, amelynek befogadóképessége egyelőre 20 tonna, de a későbbiekben — borsos árért — vásárolhatunk egy 15 tonnás raktérbővítőt. Ezt célszerű megvásárolnunk, mert így egyszerre több árut szállíthatunk — ergo nagyobb haszonra tehetünk szert.
- A parancsnoki híd a törzs első részén helyezkedik el, itt találhatóak a hajó irányításához szolgáló műszerek kijelzői, az első és hátsó nézeti képet közvetítő képernyő-konzol, radarképernyő, az energiabankok töltésjelzői stb.
- A hátsó részen vannak a védőpajzsok generátorai, az energiabankok, na és persze a hajtóművek. Ez a hajó legsérülékenyebb része.

Bejelentkezés

Bejelentkezés után a program érdeklődik, hogy akarunk-e kimentett játékállást betölteni (**LOAD NEW COMMANDER? Y/N**). Talán mindenkinek sikerül magától is kitalálnia, hogy ha igen, akkor 'Y' billentyűt kell megnyomnia. Ekkor megjelenik az **ACCESS**-menü, ahol a **LOAD COMMANDER**-rel tölthetünk állást, **SAVE COMMANDER**-rel kimenthetjük az aktuálisat (persze ez indításkor nem nagyon szükséges). **EXIT**-tel visszaléphetünk a játékhoz. Játkállás mentése, illetve töltése a *Coriolis* állomásokra való bedokkolás után, illetve bejelentkezésekor lehetséges.

Az info. kártya (STATUS — '8')

A játék elindulása után a hajó információs kártyáját láthatjuk, amit a játék folyamán a '8' billentyű megnyomásával bármikor előhívhatunk.

Az Amiga-verzió a másik kettőtől ezen a részen eltér, a játék különböző képernyői (tehát az információs kártya is) nem speciális billentyűfunkciókkal, hanem egy ikonmenüvel és az egér segítségével kérhetőek be. Ilyen esetekben tehát a alcímekben nemcsak a C-64-verzió megfelelő billentyűjét, hanem az Amiga-változat ikonjának a nevét is zárójelben feltüntetjük.

Az információs kártya az alábbi adatokat tartalmazza:

PRESENT SYSTEM: Az a bolygórendszer, ahol éppen tartózkodunk. Ez indításkor a LAVE.

HYPERSPACE SYSTEM: A hiperűr célrendszer, amit a Galaktikus Térképen (ld. később) beállítottunk.

CONDITION: A hajó állapotjelzője. Négyféle felirat lehetséges:

- **DOCKED**: Jelzi, hogy bedokkoltunk az űrállomáson a **PRESENT SYSTEM**-nél jelzett bolygó *Coriolis* állomásán.
- **GREEN**: Nincs semmilyen közvetlen veszély.
- **YELLOW**: Ellenséges gép(ek) hatótávolságon belül.
- **RED**: Harcban állunk az ellenséggel.

FUEL: Az üzemanyag mennyisége, megtehető fényévekben kifejezve.

CASH: A rendelkezésünkre álló készpénz.

LEGAL STATUS: A Galaktikus Rendőrség nyilvántartásában szereplő minősítésünk. Ez az adott bolygórendszerben elkövetett cselekedeteink függvényében változik, például a rendőrség valószínűleg nem fogja díjazni, ha tiltott árut csempészünk, békés kereskedőhajókat, űrkotrókat, esetleg magát a *Coriolis* bázist vagy — neadj'isten — rendőrhajókat támadunk meg. A minősítés háromféle lehet:

- **CLEAN**: Tiszta, ártatlan,
- **FUGITIVE**: Szökevény: Valamelyik bolygórendszer törvénybe ütköző cselekedeteket követtünk el.
- **OFFENDER**: Bűnöző. Nyilvántartásba vettek bennünket kalózkodás miatt, és a Galaktikus Rendőrség körözést adott ki ellenünk.

Ha a státuszunknál az utóbbi két besorolás valamelyike található, akkor egy *Coriolis* közelébe érve azonnal a rendőrök támadására kell számítanunk. Felesleges velük összeakasztanunk a Bajszot, előbb-utóbb úgyis mi húzzuk a rövidebbet.

Előfordulhat, hogy egy rendőr akkor is megtámad, ha a minősítésünk tiszta, és csempészáru (ld. később) sincs nálunk. Ez elég nagy dilemma elé állít bennünket, ha nem lőjük le, akkor mi hagyjuk ott a fogunkat, ha lelőjük, a minősítés **FUGITIVE**-re változik, és a többiek is megtámadnak. Ilyen esetben lőjünk ki a rendőrre egy rakétát (ld. később), ami nem fogja eltalálni, de akkor majd azzal fog szórakozni, nem pedig velünk.

A másik kellemetlen esemény, ritka esetekben megtörténhet, hogy bedokkolás után elfognak bennünket, ha nem tiszta a minősítésünk.

A minősítés „tisztára mosására" több mód is kínálkozik: az egyik az, hogy végrehajtunk nyolc hiperűrugrást (négyszer oda-vissza), a másik pedig az esetlegesen megvásárolt mentőkabin használata. Tapasztalatlan játékosoknak javasoljuk, hogy a játék elkezdése előtt ismerkedjenek meg a különféle űrhajótípusokkal — nem árt ugyanis, ha tudkják, hogy éppen kit akarnak megtámadni (*a galaxis különböző űrhajóit a Commodore Világ 8. számában mutattuk be*).

RATING: Ez tartalmazza a harci képességeink szerinti besorolásunkat, amely szerint változik, hogy hány összecsapásból kerültünk ki győztesen. Az alábbi szintek lehetségesek:
HARMLESS - ártalmatlan
MOSTLY HARMLESS - jobbára ártalmatlan
POOR - gyenge
AVERAGE - átlagos
ABOVE AVERAGE - átlag feletti
COMPETENT - alkalmas
DANGEROUS - veszélyes
DEADLY - halálos
ELITE - elit

EQUIPMENT: Felszerelés. Kezdetben csak előre tüzelő pulzáló lézerrel (**FRONT PULSE LASER**), illetve három darab nyomkövető rakétával rendelkezünk, de a játék során meggazdagodva lehetőségünk nyílik számos további felszerelés beszerzésére. A kiegészítő felszereléseket és azok felhasználását a későbbiekben részletesen ismertetjük.
A felszerelés ismertetése Amigán nemcsak szöveges a képernyő alsó részén egy **Cobra Mk.III** hátulnézeti képét láthatjuk. Ezen nyilak és a hozzájuk tartozó berendezés megnevezése mutatja, hogy milyen felszerelés a hajó melyik részén található meg.

Repülés és tájékozódás

A *Galaktikus Szövetség* az egyik legnagyobb bolygószövetség a Világegyetemben — 8 galaxis több, mint 2000 bolygója tartozik uralma alá (bár ezek közül jónéhányban anarchia uralkodik és nemhogy a kereskedelem, de a jelenlét is életveszélyes...). A legelső lépés a játékban, hogy biztonságos üzletelésel valamelyest nyereségre tegyünk szert, és hajónkra aggassunk mindenféle cuccot, amikre a későbbiekben feltétlenül szükség lesz a túléléshez.

Galaktikus térkép (Galaxy — '4')

A *Galaktikus Szövetség* 8 galaxisa közül a fedélzeti számítógépünkbe galaxisonként kb. 250 bolygó adatai vannak beletáplálva. Ezt a galaxis térképet a '4' billentyű megnyomásával hívhatjuk elő a képernyőre. A játék elején a bal alsó sarokban látható egy kereszt, amelynek metszéspontjában kiinduló bolygónk a **LAVE** található. A kereszt körül egy kör mutatja a *Cobra* hatótávolságát, azaz hogy a pillanatnyilag rendelkezésünkre álló üzemanyaggal max. milyen távolságra tudunk eljutni (a játék kezdetén 7 fényévre elegendő). A nyilat a kurzorvezérlő billentyűkkel, vagy a joystick-kal mozgatva menjünk rá egy kívánt bolygóra, majd nyomjuk meg a '6' billentyűt.

Bolygóinfó (PLANET — '6')

A képernyőre listázódnak a kiválasztott bolygó adatai. Ezek ugyan körülbelül olyan tömörséggel vannak megfogalmazva, mint a Galaxis Útikalauz hasonló passzusai, viszont egy kis gyakorlattal már rájöhetünk, hogy az adott bolygón mivel érdemes kereskednünk. Nézzük sorba, milyen adatokat tartalmaz a bolygókról megjelenő információ:

DISTANCE: A távolság, a pillanatnyi pozíciónktól, fényévben számolva.

ECONOMY: A bolygó gazdasági berendezkedése, lehet mezőgazdasági (AGRICULTURAL), vagy ipari (INDUSTRIAL), azon belül is gazdag (RICH), vagy szegény (POOR). Természetesen az egyes bolygókon az eladási árainkat az adott árura vonatkozó igény szabja meg, míg a vételi ár a bolygó adott árura vonatkozó túltermelésének függvénye. A mezőgazdasági beállítottságú bolygók méltányos áron árulnak pl. élelmiszert a közép- és magasszintű technológiával rendelkező bolygónak. A középszintű technológiával rendelkező bolygók szívesen vásárolnak nyersanyagokat és fémeket, amelyeket feldolgoznak, és a kész árut jó pénzért eladhatjuk a fejlett világokban. A kereskedelmi stratégiákkal később bővebben foglalkozunk.

GOVERNMENT: A bolygó politikai berendezkedése a kormányzati forma alapján. Ez szintén a társadalom fejlettségére, azaz igényeire utal. Lehetséges testületi államrendszer (CORPORATE STATE), demokrácia (DEMOCRACY), államszövetség (CONFEDERACY), kommunizmus (COMMUNIST STATE), diktatúra (DICTATORSHIP), megosztott kormányzás (MULTI GOVERNMENT), feudalizmus (FEUDAL WORLD), anarchia (ANARCHY). A szövetségi formákban az életszínvonal nagyon magas és védik a saját kereskedelmüket. Ezt magas árak jelzik, viszont szívesen vásárolnak luxuscikkeket, néha gépeket és nyersanyagokat is. A diktatúrákban már nagyobb a kereskedelmi rizikó, bár itt nem csak a bolygórendszerek saját rendőrsége, hanem maguk a kalózok is védik a szabadkereskedelmet — luxuscikkek, gépek, szövet és hasonlók adhatók el jó pénzért, viszont olcsón vehetünk élelmet, ruhát és nyersanyagokat. Anarchikus világokban a kereskedelem életveszélyes, viszont nagyon nagy hasznot hozhat: szívesen látnak csempészárukat, narkotikumot, sőt némi rablásra is alkalom nyílik.

TECH.LEVEL: A technikai szint is egy meghatározója a bolygók igényeinek, az alacsonyabb szintűeknek eladhatjuk a magasabbak termékeit — és viszont.

POPULATION (Amigán **POP**): A lakosság száma. Hm, vajon mire jó?! A lakosság faja is fel van tüntetve: az emberi telepesek (HUMAN COLONIAL) gyakran bolygólakók, de mindig ők a Coriolis állomások kiszolgáló személyzete is. A madárfajták (FLIGHT ELDERS, NEST ELDERS) boldogan és jó feltételekkel kereskednek mindenkivel, bár minden idegent úgy fogadnak, hogy *„gyere már egy kicsit, tartsd melegen a tojásaimat egy percre..."*. A kétéltűek (AMPHIBIOIDS) is hajlandóak kereskedelemre, csempészárut és narkotikumokat vennének, néha középszintű gépeket is rájuk sózhatunk. A macskafélék (pl. BLACK FAT FELINE) nem nagyon kereskednek, viszont nagyon veszélyes, harcos életforma. A rovarfélék legveszélyesebb képviselői a THARGOID-ok, ők már a Galaktikus Szövetségre is potenciális veszélyt jelentenek. A kereskedelem életveszélyes, de ha mégis sikerülne, akkor viszont busás hasznot hoz.

GROSS PRODUCTIVITY (Amigán: **GNP**): Az egy főre jutó produktivitás a bolygón. Ebből következtetni lehet az áraikra is (ha magas, jó eladási, ha alacsony, akkor jó vételi lehetőség).

AVERAGE RADIUS: A bolygó átlagos rádiusza. Nem sok értelmét találtuk ennek az adatnak.

C64-en a képernyő csak szöveges, de Amigán képek is mutatják a lakosságot, a bolygót, valamint a *Cobra* űrhajót és távolságát a bolygótól. Mindkét képernyő alján egy-egy mondat közli, hogy az illető bolygó miről híres (hírhedt) Univerzum-szerte. Ezek igen nagy marhaságok szoktak lenni (Hoppy-kaszinók meg hasonlók), ha valakinek sok unalmas perce van, lefordíthatja magának — mi inkább eltekintettünk ettől.

Az 'O' billentyű megnyomásával visszakapcsolhatunk a kis keresztről a nagyra. Akkor is használhatjuk, ha a kis kereszttel kifutottunk a képernyőről.
A 'D' billentyű segítségével távolságot mérhetünk: megnyomásakor megtudjuk, hogy milyen messze van a kis kereszt által meghatározott bolygórendszer a nagytól.

A CORIOLIS állomások

A *Galaktikus Szövetség* minden bolygója körül egy *Coriolis* állomás kering — ezeken keresztül bonyolódik le az egyes bolygók kereskedelme, azaz rajtuk keresztül tarthatjuk a kapcsolatot a bolygókkal. Az állomások sokszög alakúak (talán hexagonálisak — geometriából mindig gyengék voltunk), és a bejáratuk (vékony rés) mindig a bolygó **felé** néz, tehát dokkoláskor mindig a bolygó felől kell közelednünk hozzájuk. A *Coriolisok* a Galaktika semleges területei, mert mindenkinek (még a kalózoknak is) szüksége van rájuk a kereskedelem bonyolításához. Rendkívül erős védőpajzsokkal van felszerelve, de a helyi és a Galaktikus rendőrség számos vadászgépe is védelmezi. Megtámadásuk halálos bűnnek számít — soha ne támadjunk rájuk, mert egyrészt felesleges, másrészt ha véletlenül túlélnénk (nem valószínű), akkor is rendőrök serege kergetne az egész galaktikán keresztül bennünket.

Először is azonban el kéne hagyni az állomást. Ez az 'F1' billentyű megnyomásával lehetséges. Feltárul a *Cobra* parkolóhelyéül szolgáló légzsilip ajtaja, majd feldübörögnek a motorok és a következő percben már a végtelen űrben találjuk magunkat. A műszerfal első látásra némileg érdekes kavalkádot mutat, de mindenekelőtt ismerkedjünk meg a *Cobra* irányítását végző billentyűkkel (ha joystick-kel irányítjuk a játékot, akkor az első négy billentyű a joystick egyes irányainak felel meg):
'**<**': forgás balra
'**>**': forgás jobbra
'**X**': emelkedés
'**S**': süllyedés
'**SPACE**': tolóerő fel, azaz gyorsulás
'**?**': lassítás

Az első négy billentyűt kombinálva is használhatjuk, azaz a joystick-ot átlós irányban is mozgathatjuk. Az űrállomásra való bedokkolásnál is alapvetően ennek a hat billentyűnek a segítségére vagyunk utalva. Ha le akarunk szállni egy űrállomásra, mindenekelőtt meg kell keresnünk (még véletlenül se lőjünk rá, mert azonnal rendőrhajók özönlenek ki belőle és jól befűtenek nekünk). Miután megvan, repüljünk az űrállomás és a bolygó közé (ne túl közel a bolygóhoz, mert túlmelegszik a kabin és meghalunk!), majd forduljunk az állomás felé. A hozzánk közel eső oldalon egy sávot veszünk észre. Mivel az űrállomás bejárata mindig merőleges a bolygóra, folyton változtatja a helyét. Ezért a közelébe érve csökkentsük a minimumra a sebességet, hogy minden mozdulását követhessük.

Csak akkor tudunk sikeresen dokkolni, ha a bejárat pontosan vízszintesen áll hozzánk képest, amikor elérjük — különben a *Cobra* felrobban és kezdhetjük újra a játékot. A biztonságos dokkolás nagy ügyességet és sok-sok gyakorlást igényel, ezért dolgunk megkönnyítése végett célszerű vagyonunk kellő mértékű megnövekedése után egy automata leszálló rendszerre szert tennünk, ami megoldja helyettünk ezt a pepecselést.

És végül az archívumba illő legelső CoVboy Posta:

Halló Commodore-tábor! Rossz hírem van... Ezek után már nem csak az 1.75 (na meg a szakállas) fog boldogítani benneteket — itt vagyok én is! Annak a kiszámolását, hogy ezzel hány főre szaporodott a CoV Stáb, bízzuk inkább Dr.Obádovicsra vagy a Bólyai családra... mindenesetre ezután én is ezeken a hasábokon fogom rontani a levegőt. Itt kérem egy levelezési rovat kezdődik...

Egy ajánlat

Tisztelt Szerkesztőség!
Az első oldalon többek között arról is írnak, hogy nagy fába vágták a fejszéjüket, információval ellátniuk. Ekkor én és a barátom úgy döntöttünk, hogy tollat ragadunk és kéréssel fordulunk önökhöz. Mi a C-64nek lelkes rajongói vagyunk, és álszerénység nélkül írhatom és olyan még nem történt,hogy egy játékkal nem tudtunk volna mit kezdeni,azonkívül már sok programon mentünk végig,nagy rutinunk van. SZeretnénk segíteni onoknek azzal, hogy a C-64es programok tesztelésének terhét levennénk a vállukról. Megbízhatóak vagyunk, rengeteg ötletünk van, amivel érdekesebbé és színvonalasabbá tehetjük a lapot, és írói ambícióval is rendelkezünk. Ha úgy gondolják, látnak bennünk fantáziát, írjanak vagy telefonáljanak.
MÁRTON GYÖRGY, BUDAPEST
CoVboy: Nohát ez egy igazán kedves ajánlat, de egyenlőre "édes e teher nekünk" – ha esetleg dőlne a ház, akkor ígérjük, feltétlenül riadóztatunk benneteket. Az írói ambícióitokat is örömmel üdvözlöm – javaslom az 56-os témát, az mostanában úgyis nagyon divatos az író urak között...

Még egy kis Elite...

Tisztelt Szerkesztőség!
Nekem Amiga 500-asom van és örültem, hogy erre a gépre is közölnek játékleírásokat. Két észrevétel: 1. Az újság szuper, a játékleírások jók! (**Kösz – CoVboy**) 2. Ezzel szemben egy óriási hibája van az újságnak! Az, hogy a játékleírásokat nem közlik végig! (**Nem indokolt a többes szám használata! – CoVboy**). Most kifejezetten az ELITE-ra gondolok! Ez a program kb 8 oldal (4 lap) lenne a teljes leírása, amit szerintem nyugodtan le lehetne közölni egy újságban! Így 8 hónapig kell kb. várni arra hogy végre tudjak játszani a játékkal??? Szerintem és az ismerőseim véleménye szerint mindenki jobban örülne annak, hogy inkább kevesebb játékleírás legyen benne, de ami benne van az teljesen végig le van írva. Kérem Önöket, hogy a következő számban közöljék le teljesen a végéig az ELITE leírását!
DIKÓ ISTVÁN, BUDAPEST
CoVboy: Látszik, hogy még nem sokat játszottál az ELITE-tal, mert egyébként nem tettél volna ilyen kijelentést, hogy 8 oldalba beleférne – különösen nem az Amiga-verzió. Egyébként senki sem gátol meg abban, hogy játszál vele: jobb oldalt található a lemezegység, tedd bele az ELITE-lemezt és játssz! Egyébként a számban már megtalálhattad a válaszunkat – ne vedd zokon, és bíztasd magad a közismert CoV-közmondással:"Türelem ELITE-leírást terem (teljeset)...".

Építő jellegű kritika

Tisztelt Szerkesztők (mind a 1.75)
Örömmel és némi keserű szájízzel vettel kezembe a CoV 1. számát. Örömmel, mivel csak nekünk, a Commodore cég termékeit megvásárló, eleddig egy-két zagyva sajtóterméken tengődő, de népes tábornak készült. A keserűség meg onnan hogy, ha jól számolom Krisztus után, 1989-et írunk és augusztust (**Hm, te kis öröknaptár – CoVboy**). Nem mintha bosszantani akarnálak benneteket, de nem késtetek el egy kicsit??? Más. A lapról: a címoldal látványos szépen kidolgozott. De egy apró észrevételem volna a belső oldalak grafikáival, kissé mosottak. Oké, tudom, ez a nyomda hibája, de ha lehet meg kellene említeni, lehet hogy a nyomdában is vannak Commodore rajongók. Egy két ötlet: Minden számban egy (lehet régebbi is), felhasználói program leírását közölni (**majd meglátjuk – CoVboy**). Sokszor hivatkoztok előző Spectrum lapokra, nem jó tipp. A legtöbb Commodore-os nem vette meg (lehet, hogy balgaság volt). (**Az! – CoVboy**) Nem lehetne újból közölni a kurrens leírásokat?
SZŰCS SÁNDOR, BÉKÉSCSABA
CoVboy: az időérzéked fantasztikus – valóban 1989. van. A késedelemről annyit, hogy ez az újság MAGÁNKIADÁS, (a közhiedelemmel ellentétben nem LSI-termék!), és egy szám nyomdaköltségének kifizetéséhez valahonnan elő kellett teremtenünk a tőkét. A képminőségről: egyes képek elmosódása abból adódik, hogy a nyomda a nyomás előtti fotózásnál vonalas és nem raszterezett fotót készít a kéziratról (a raszterezett jobb képminőséget eredményezne – és 69,– Ft-os árat...). Az elmosódás egyébként csak a fényképeknél jelentkezik, ott nem, ahol a képet valamilyen hardcopy-módszerrel készítettük. Sajnos – főleg az Amiga-részeknél – nem tudjuk mindenütt az utóbbi módszert alkalmazni. A nyomdában egyébként nem Commodore-rajongók vannak, hanem "gátló tényezők" – az ördög tudja, hogy a válaszom vajon mikor kerül a kezedbe... A Spectrum Világokra való hivatkozással kapcsolatban – szó sem lehet róla, hogy a kurrensebb leírásokat még egyszer leközöljük – tessék szépen megvenni őket! Már alig férünk el a lakásban tőlük... A beküldött demo-listán elég jól szórakoztunk (mennyi felesleges lemezed van!), egyébként nemrég volt szerencsénk megtekinteni a cracker-ek augusztusi termését. 35 lemeznyi – borzasztó! A felajánlott felhasználói programleírásokból a DISK DEMON, a PRINTFOX és az AMICA PAINT már megjelent az LSI-féle 1001-sorozatban, a többit viszont megnéznénk. Kösz!

Kalandos vállalkozás

Kedves 1.75 és a szakállas!
Véletlenül kezembe került a CoV. 1. száma. Van ugyan néhány kifogásolni valóm, de alapjában véve nem tartom egy rossz újságnak (**Nahát ez igazán kedves – Covboy**). Először is PLUS/4 tulajdonos vagyok és nem tartom a gépemet olyan rossznak, hogy "RÚT KISKACSÁNAK" kellene nevezni (**Oké, bocs', akkor esetleg "fellegekben szárnyaló flamingó" jó lesz? – CoVboy**). No de mindegy én nem vagyok sértődékeny (**Ennek szívből örülök – Covboy**). Annál is inkább, mert találtam egy nagyon jó dolgot, igaz, hogy C-64-re. Mégpedig a lemezes AUTOSTART rutinról van szó. Lemezturbóra nincs szükségem, mert 1551-essel rendelkezem, és egyrészt nem is volna jó (**de igen, még 1571-re is jó – nem CoVboy, a szerző**), másrészt így is 4-5-ször gyorsabb (**a 1541 DOS-nál, de nem az AUTOBOOT-nál – a szerző**). A rutint azonban rögtön megpróbáltam átírni PLUS/4-re. Hangsúlyozom megpróbáltam, ugyanis nem sikerült. (**Ezek után a vállalkozó kedvű fiatalember viszszafejtette nekünk, hogy mit csinál a programunk – ez kedves, bár a forrás be van kommentezve, másrészt meg – ha hiszi, ha nem – eddig is tudtuk, mit csinál**). És mégvalamit! Ezzel még se PLUS/4-en, se C-64-en nincs megoldva a jó programvédelem. A C-64-en ugyanis ott a RESTORE, PLUS/4-en pedig a RESET. Nem lehetne esetleg egy következő számban a RESET letiltását is bemutatni? Ha ezt lehetne, akkor kérem közöljék velem, melyik számban, azt ugyanis mindenképpen megvenném.
PAP TIBOR,PÁPA
CoVboy + szerző: Igen érdekes egy eszmefuttatás – figyelembe véve azt az apróságot is, hogy az 1. részben csak a program első részét közöltük (most ment le a második) $079E-ig és a program $079F-en indul. Nem tűnt fel, a 'folytatjuk' szócska?! Egyébként nagy ötlet volt a képernyő kikapcsolását kihagyni – és a szinkronjellel mi lesz?! Gratulálunk a $2D-$2E mutatóval kapcsolatos "felfedezéshez" is – bár ez egyébként minden Commodore gyártmányú gépen (még Amigán is) a BASIC végét jelzi. Végezetül megjegyeznénk, hogy az AUTOBOOT nem "programvédelem", bár ez a bevezetőből is kiderül. A RESET letiltásáról szóló "bonyolult" manővernek pedig feltétlenül szánunk majd valamelyik számban kb. 10 sort.

No Lamer Contact

Tisztelt címzett!
Szeretnénk négy nehéz játékot örök élettel játszani, ha lehetséges. A játékok: DRUIDS, GREEN BERET, MIKIE, EAGLES NEST. Kérem küldjék el ezeknek a játékoknak az örökéletét...
BÍRÓ ÁDÁM, SÁROSPATAK
CoVboy: Ha jól értem, poke-ot tarhálsz. Mit csináljak, keressem meg én?! – szó sem lehet róla. Az 1. számban megírtuk, hogy egyedi igényeket nem tudunk teljesíteni – tessék szépen megkeresni. Egyébként ezekből három már megjelent különböző LSI-stuffokban.

BÁNHIDI ZSOLT,BUDAPEST
CoVboy: Kösz, hogy 2.75-re növelted a szerkesztőség populációját. Ha valamire szükségünk van, megkeresünk. Nem akarsz esetleg GREEN BERET poke-okat keresni az előző levélíróinknak?!

KÓRIK GÁBOR,PÉCS
CoVboy: A szőrös manók megvétele a programban nem küldetés, hanem szatás. A második már küldetés. Az ELITE PLUS4-változatát mintha már láttam volna...hmmmm, hol is? Talán a belső borítón – ugyanabban az árfekvésben, mint a kért C-64-kollekciók. Helló!**

BERECZ GÁBOR, MISKOLC
CoVboy: Nyugodtan zavarjál minket! – ha máshonnan nem kap választ, akkor vond le a konzekvenciát: az ottani bácsik bunkók. Egyébként most én sem tudok sokat segíteni: a lejm poszterekkel teletapétázott lakású bácsi nevét és lakáscímét nem írom meg, mert lábát gyors mozdulattal az alfelemhez fogja érinteni – maradj inkább a Spectrum Világ címénél, ide írhatsz neki (a levélre írd rá, hogy CoVboy). A másik kérésed a ROCKSTAR-ra vonatkozott: mégiscsak jobb lesz, ha megint "zavarsz" bennünket, mert nem írtad meg, hogy C-64-re vagy Spectrumra keresed. Addig is...

TAMÁS VIKTOR, SZEKSZÁRD
CoVboy: Úgy tűnik, még nem mozogsz teljesen otthon a 64-esben. Alapállapotban SYS 5120 parancstól tényleg nem fog bejönni a program. Az a bizonyos "valami meleg reset" azután alkalmazandó, hogy a programot már betöltötted. Reset-kapcsoló alapállapotban nincs a gépen, de házilag elkészíthető: kell hozzá egy darab drót és egy mikrokapcsoló. A dróttal a user-port GND és RESET kivezetéseit kell összekötni, ami a mikrokapcsoló megnyomásakor resetet generál. Ezt azért nem árt, ha felmenőági rokonságoddal (pl. a papáddal) csináltatod meg, mert úgy látom, te egy kissé még ifjú vagy. A reset UTÁN kell a poke-ot bepötyögnöd, majd a SYS 5120-ra indul a program – ha indul...

SZABÓ GÁBOR, HÓDMEZŐVÁSÁRH.
CoVboy: PLUS4-es BARD'S TALE-ről még nem hallottunk. További válasz a belső borítón. Na, van nagy öröm?!

BAKOS GÁBOR, BUDAPEST
CoVboy: Köszi, ha valamire szükségünk van, meg fogunk keresni!

TAKÁCS TAMÁS, ZÁNKA
CoVboy: Kösz a stuffokat, a BATMAN THE MOVIE igazán érdekes stílusú fordítás, de így talán mégsem közölhető – no, nem baj, alapanyagnak jó lesz majd később. STORMLORD térkép isoraz kösz!

VISZLÁT COVBOY -